

围棋阶梯教室系列

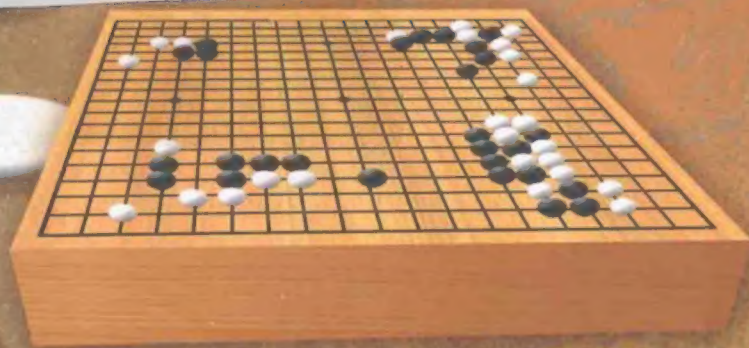
棋力快速提高

从业余初段到业余3段

WEIQI QILI KUAI SU TIGAO—CONG YEYU CHUDUAN DAO YEYU 3DUAN

◎马自正 赵 勇 编著

围棋



APETINE
时代出版

时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

策划编辑：刘三珊 责任编辑：刘三珊 文字编辑：沙莹



POINT 重点文化

ISBN 978-7-5337-6294-0



9 787533 762940 >

定价：45.00 元

围棋阶梯教室系列

围棋棋力快速提高——从业余 初段到业余3段

马自正 赵 勇 编著



时代出版传媒股份有限公司
安徽科学技术出版社

图书在版编目(CIP)数据

围棋棋力快速提高. 从业余初段到业余3段/马自正, 赵勇编著. —合肥: 安徽科学技术出版社, 2014. 5

(围棋阶梯教室系列)

ISBN 978-7-5337-6294-0

I. ①围… II. ①马…②赵… III. ①围棋-基本知识 IV. ①G891.3

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 047291 号

围棋棋力快速提高——从业余初段到业余3段

马自正 赵 勇 编著

出版人: 黄和平 策划编辑: 刘三珊 责任编辑: 刘三珊 文字编辑: 沙 莹

责任校对: 程 苗 责任印制: 廖小青 封面设计: 冯 劲

出版发行: 时代出版传媒股份有限公司 <http://www.press-mart.com>

安徽科学技术出版社 <http://www.ahstp.net>

(合肥市政务文化新区翡翠路 1118 号出版传媒广场, 邮编: 230071)

电话: (0551)63533330

印 制: 合肥晓星印刷有限责任公司 电话: (0551)63358718

(如发现印装质量问题, 影响阅读, 请与印刷厂商联系调换)

开本: 710×1010 1/16

印张: 22

字数: 371 千

版次: 2014 年 5 月第 1 版

2014 年 5 月第 1 次印刷

ISBN 978-7-5337-6294-0

定价: 45.00 元

版权所有, 侵权必究

前 言

这是《围棋阶梯教室》的第二卷,主要以业余初段至业余3段为阅读对象。在第一卷中介绍了围棋的基本知识,通过第一卷的学习,基本可以达到初段水平。在本卷中主要以实战为主,介绍了死活的实用技法,还有对定式的具体选择和一些欺着、骗着的对应,对一些高级手筋也作了详尽的剖析。尤其是对初入段来说,布局结束后进入中盘是一个难题,在本卷中也列举了不少类型以供爱好者进一步学习。

中盘战斗是一个激烈过程,所以本卷也以实战为例,进行了详尽的剖析。官子的具体目数计算在第一卷中介绍过了,所以本卷则用具体实例来讲清官子方法。

希望读者在读完本卷后能举一反三,在棋艺上更上一层楼。

编 者

目 录

第一章 中级死活	1
第一节 实用死活	1
第二节 名著中的死活	14
第三节 特殊死活型——金柜角	24
第二章 定式的具体运用	40
第一节 定式的选择	40
第二节 定式的欺着、骗着及破解	52
第三节 中盘的欺着、骗着及破解	63
第三章 高级手筋	84
第一节 局部手筋	84
第二节 中盘手筋	91
第四章 怎样进入序盘战斗	103
第五章 中盘战斗	176
第一节 角部攻防	176
第二节 边部攻防	191
第三节 对边部的浅侵	218
第四节 对边部的打入	248
第五节 攻击和防守	278
第六章 官子手筋	310
第一节 与死活有关的官子	310
第二节 得利的官子	324

第一章 中级死活

死活是围棋的灵魂,搞不清死活就无法进行对局。

在此再一次强调两点:

第一,在做死活题时有三个结果:活、死、劫。往往“劫”这一结果被忽视。

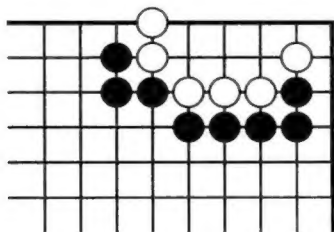
第二,杀死对方的手段为:填塞对方眼位和压缩对方眼位,应首先考虑压缩对方眼位。而做活己方的手段正好相反:扩大己方眼位和多做己方眼位。

以下死活题均为黑先。

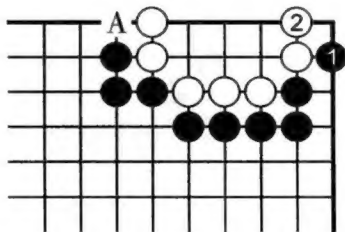
第一节 实用死活

第1题 白棋棋形好像很完整,但右上角少了一手棋,黑棋尚有手段对其施下杀手。

失败图 黑①扳,随手!白②立下,成为“板六”,而且左边A位尚有一口外气,所以白棋已成活棋。



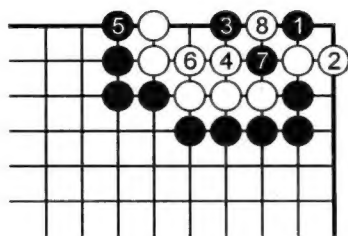
第1题



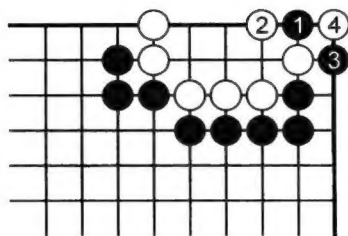
失败图

正解图 黑①夹,好手!白②立下阻渡。黑③跳,白④顶,黑⑤到外面紧气。白⑥接,防止黑在此倒扑,黑⑦抛劫,白⑧提,成劫争!

变化图 黑①夹时白②打,黑③在右边反打,白④提,仍然是劫争。



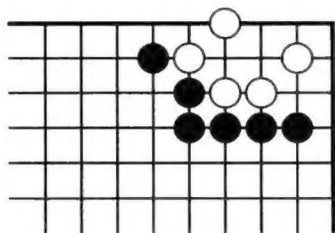
正解图



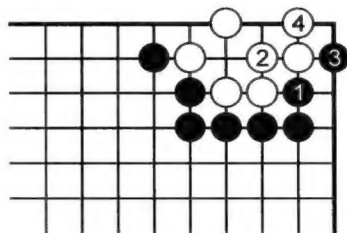
变化图

第2题 白棋好像很不完整,但要杀死它却是一个盲点,要把思路放开阔一些。

失败图 黑①挤,攻击失误。白②只简单地团,黑③扳,白④立,白已活棋。



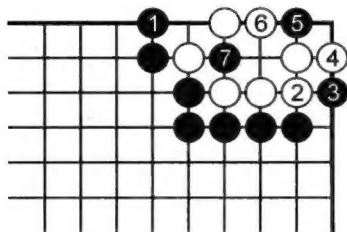
第2题



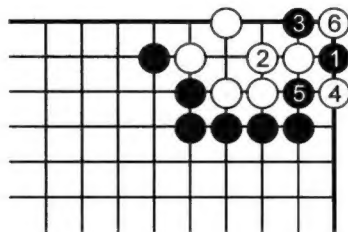
失败图

正解图 黑①立,形成“硬腿”,是常用的压缩对方的基本杀棋方法之一。白②扩大眼位,黑③扳,白④打,黑⑤点入是致命一击。白⑥打时黑⑦扑入,白不成眼,不活。

变化图 黑①托入也是常用的杀棋手段。白②仍团,黑③扳入,白④打,黑⑤挤入,白⑥提后成劫争,黑棋不算成功。



正解图

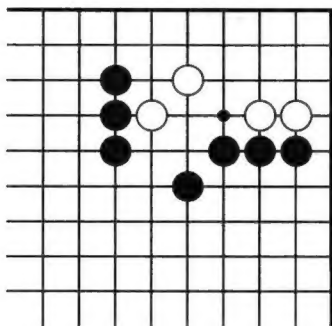


变化图

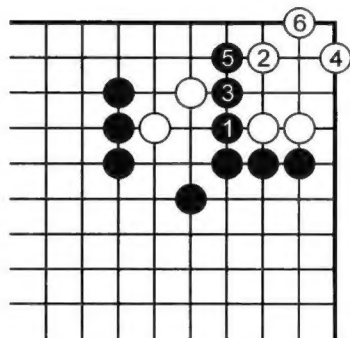
第3题 这是目外定式下出来的一型。虽非基本型,但在实战中有可能下出。白棋脱先了,黑棋就有手段杀死此棋。

失败图 黑①冲虽是俗手,但却是杀死白棋的一手要点。白②跳是最顽强抵抗,

黑③冲下,失误!白④跳,好手!黑⑤再冲下,白④虎,角上已活,黑仅吃得左边两子白棋。



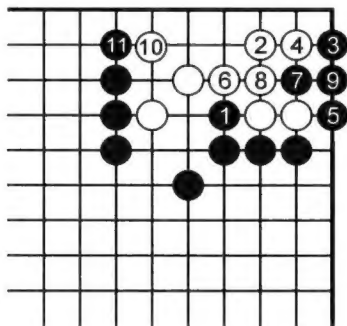
第3题



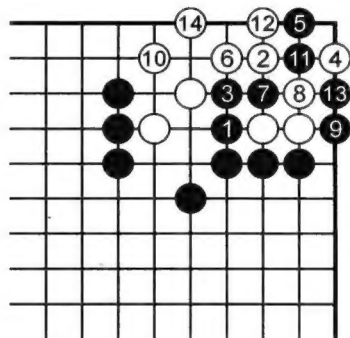
失败图

正解图 白②跳时黑③点入,好手!白④顶,黑⑤渡回,白⑥挡,黑⑦挖,破眼。至黑⑪挡,白已无法做活。

变化图 白④跳时黑⑤点,虽是要点,但白⑥长回,至白⑭。白棋利用弃子,左边活棋。黑仅吃得右边数子,失败!



正解图



变化图

图1 黑①冲时白②改为在角上跳,黑③跳下是杀棋要点。白④冲,黑⑤渡回,白⑥顶后黑⑦曲,白棋已死!

图2 黑①冲时白②挡,黑③点,白④曲,同时补断。黑⑤长一手,白⑥不得不接,黑⑦尖后,白棋已无法做活。

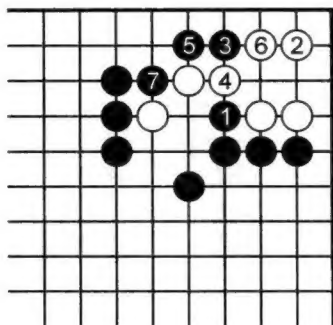


图1

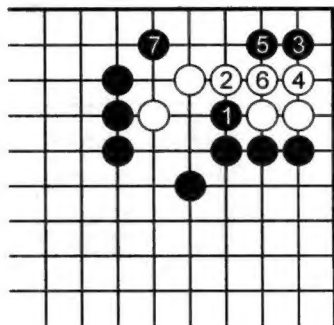
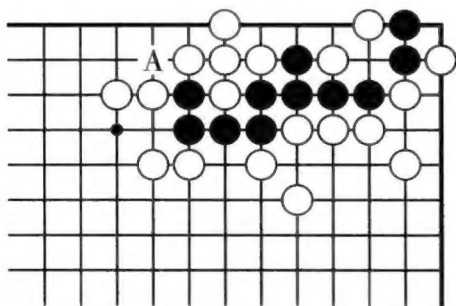


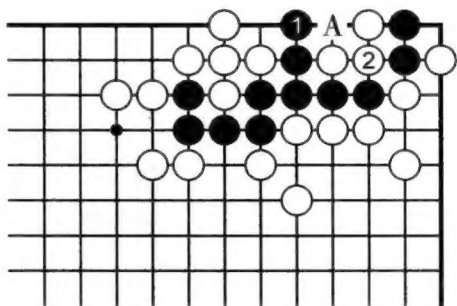
图2

第4题 黑棋做活的空间很小,但黑棋还有外气,而白棋左边有A位断点可以利用。

失败图 黑①立下,企图阻止白棋渡过,但白②团后成为“曲三”,白不活。黑如2位打,白即A位接,仍是“曲三”。



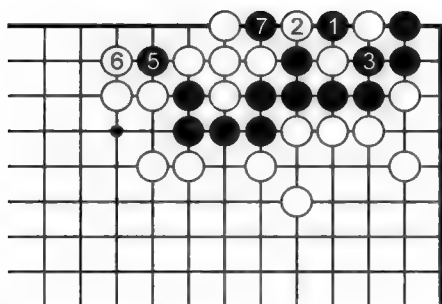
第4题



失败图

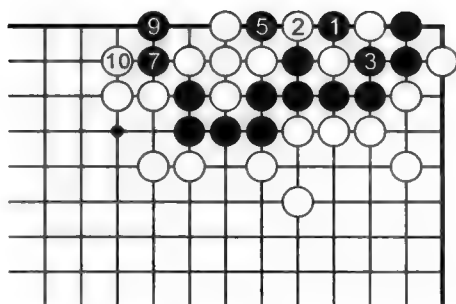
正解图 黑①扑入,白②提,黑③因有外气,可以挤打,白④接,希望形成“钉四”。而黑⑤到左边先断,好手!白⑥不得不打,黑⑦再提白四子,同时打白五子,白⑧只有在2位提黑⑦一子,黑⑨正好做活。

参考图 当白④在1位接时黑棋没有先在左边断,而急于提白四子。白⑥马上点入,黑⑦再断时已慢了一步。白提黑⑤一子,黑⑨立下,白⑩紧气,黑无法做活。



④=① ⑧=② ⑨=①

正解图

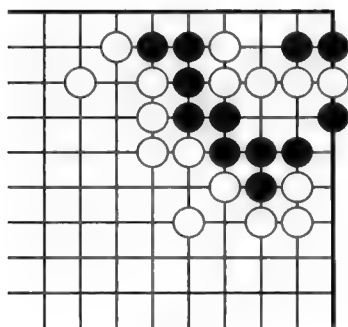


④=① ⑥=① ⑧=②

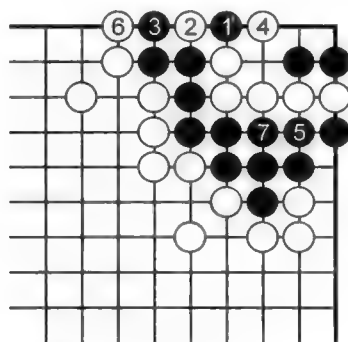
参考图

第5题 本题虽是死活题,但看起来像是双方拼气的棋形。黑棋要沉着对应,即可吃去里面的白子。

失败图 黑①扳,过于急躁,白②扑,正中黑棋要害。黑③提后至黑⑦,双方紧气,白⑧提劫。黑棋不能满意。



第5题

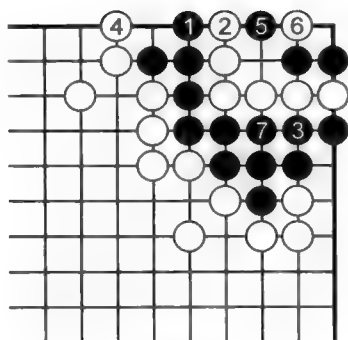


⑧=③

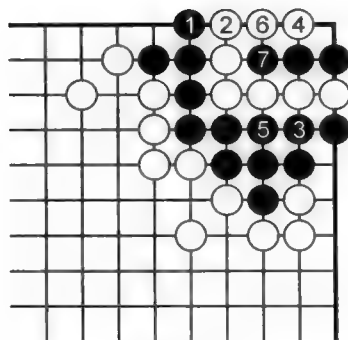
失败图

正解图 黑①立,稳健,以逸待劳。白②挡,黑③紧气,白④立下,黑⑤在里面尖。白⑥只有扑入,黑⑦到外面快一气紧吃白数子。

变化图 当黑③紧白外气时,白④到里面托。黑⑤仍紧外气,白⑥接。黑⑦多送一子,黑多一气吃白棋。



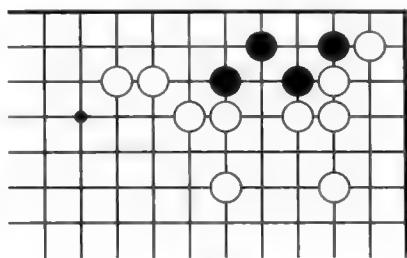
正解图



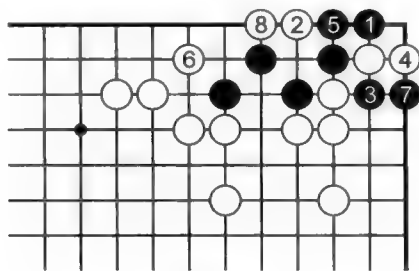
变化图

第6题 看似很简单的一道死活题,但千万不可随手,这是一道有段问题呢!

失败图 黑①扳是最容易想到的一手棋,白②点加以反击。黑③打,白④立下。黑⑤只有接上,白⑥尖,黑⑦打白两子,白⑧长回,黑不活。

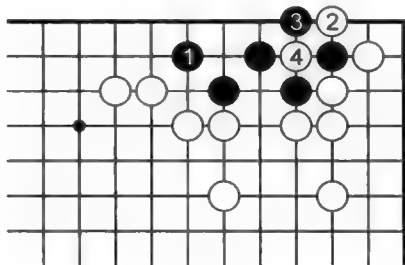


第6题



失败图

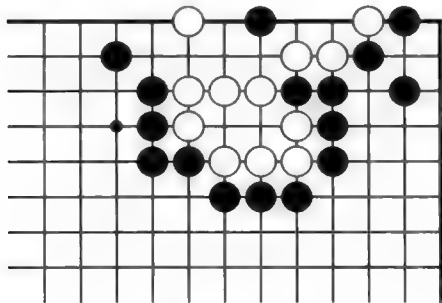
正解图 黑①到左边尖,是正应。白②打,黑③反打,白④提,成劫争,这是黑最佳选择。



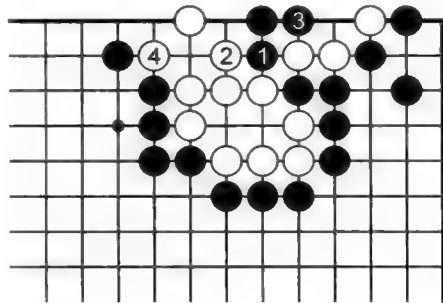
正解图

第7题 白棋下面已有一只“铁眼”，关键是怎么破坏白棋上面的眼位。

失败图 黑①断，随手！白②挡并紧气，黑③只好吃，白④做出另一只眼来。黑只吃得白三子，失败！

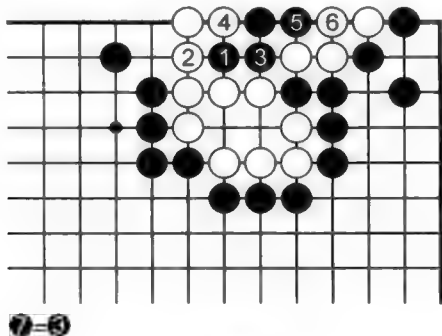


第7题



失败图

正解图 黑①尖，意外的一着。白②只有挡，黑③团，妙！白④打时黑⑤再送一子，白⑥提，黑⑦即在3位断打吃白四子。这就是“倒脱靴”，又叫“脱骨”。



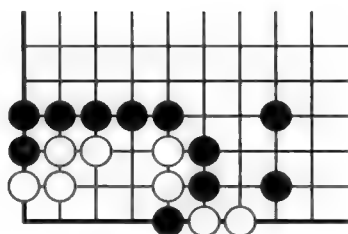
正解图

第8题 这是在实战中可见到的棋形。看似容易，但稍一不慎，白即可活。

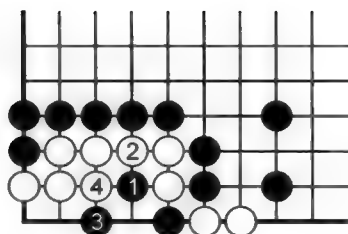
失败图1 黑①扳，企图逃出。白②接，黑③虎，白④挤打，黑已无法杀死白棋了！

失败图2 黑①冲，随手！白②挡，黑③点时白④挡住，同时成一眼，黑⑤到外面紧气，白⑥接上吃去黑③一子，活棋。

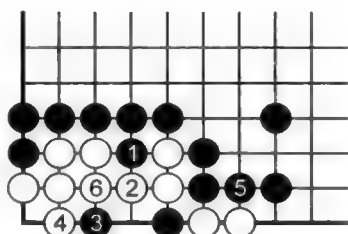
失败图3 黑①长被白顶打，黑③曲，白④接后可吃黑三子，活棋。



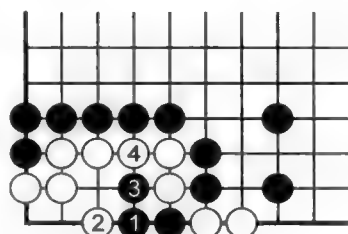
第8题



失败图1



失败图2

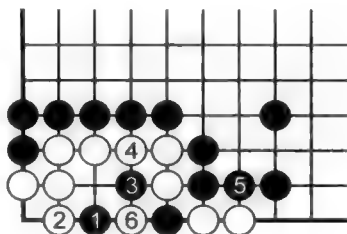


失败图3

正解图 黑①跳是要点,白②做眼,正应。黑③虎,白④挡,黑⑤打,白⑥提,成劫争。

白②如在3位曲,黑即2位长入,白死!

白②如4位接,黑即6位接,白死。

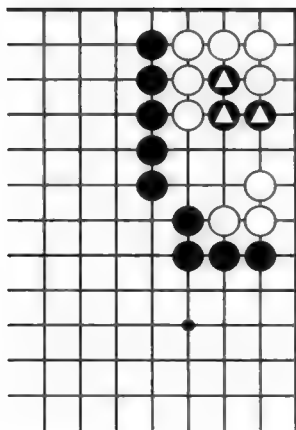


正解图

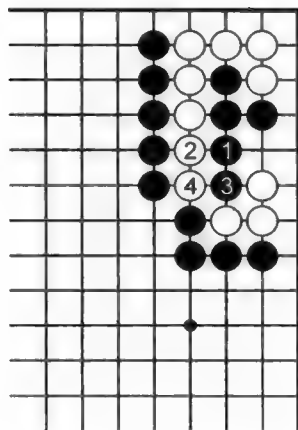
第9题 只要接回▲三子黑棋,白棋即不能活,但这是一个有段问题,要用点心才行。

失败图 黑①太天真了,白②冲,黑③再逃,白④断,黑差一口气被吃。

黑②如改为2位冲,白即1位断,黑三子仍然无法逃出。



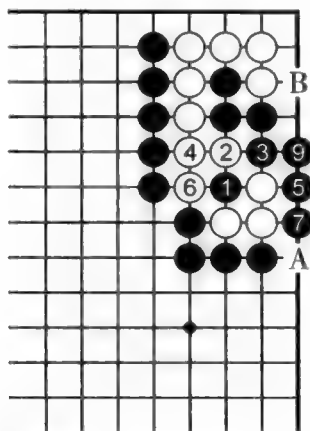
第9题



失败图

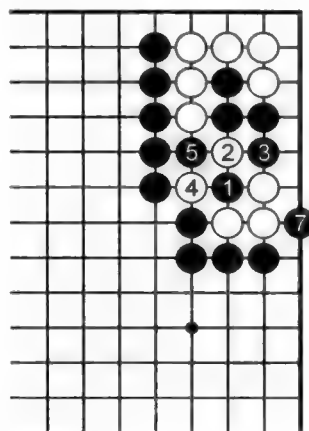
正解图 黑①靠是有趣的一手棋,白②挖时黑③打至黑⑦得以渡过。黑⑨应在上面接,如在A位接,白B位立下可活角。

参考图 黑③打时白④提,黑⑤打,白⑥接,黑⑦打,白被全歼,白角也无法做活。



⑧=①

正解图

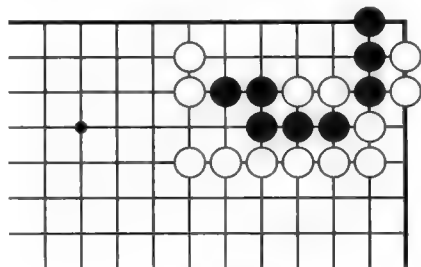


⑥=①

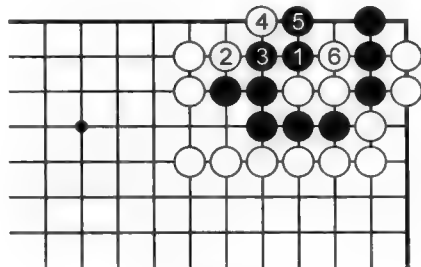
参考图

第10题 黑如以为吃掉两子白棋就能活棋,就太简单了。这一题也就不能成为有段问题了。所以既要吃掉白子,还要活棋,很不容易。

失败图1 黑①打白两子,过于简单。白②曲,黑③挡。白④扳后,黑⑤挡时白⑥曲,下成“曲三”,黑棋不活。



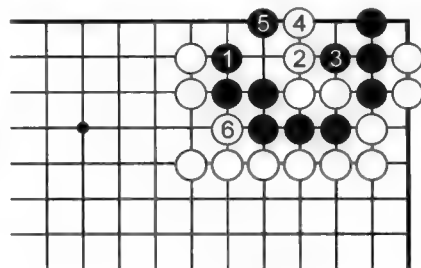
第10题



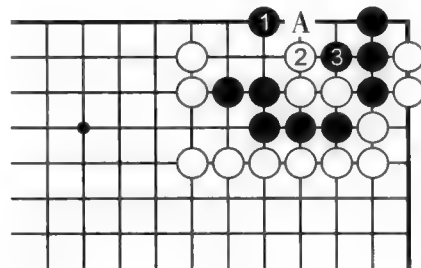
失败图1

失败图2 黑①挡,企图用扩大眼位来做活,但白②曲,下成“聚杀”。黑③做最后挣扎,白④立下,黑⑤尖,白⑥紧气。黑两边不入子,不活。

正解图 黑①跳下,好手!白②曲,企图聚杀黑棋。黑③挤入,妙手!黑已活。白2位时黑不可A位长,如长,白3位即杀黑棋。



失败图2

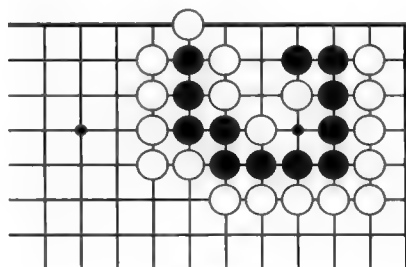


正解图

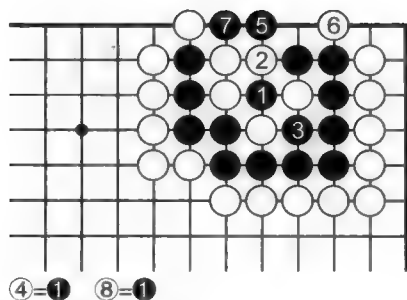
第11题 黑棋要吃掉几子白棋不成问题,但如成“葡萄六”则不活。

失败图 黑①扑入是常用手筋,企图吃两子白棋。但白②提后再接上两子,黑⑦虽吃得白棋,但成了“葡萄六”。白⑧点后黑不活。

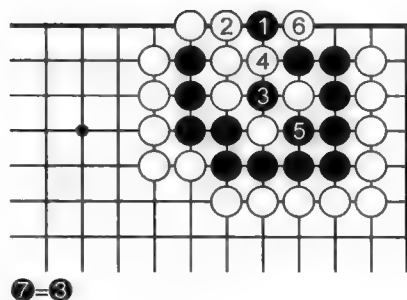
正解图 黑①尖刺是意外妙手!白②接后再于3位扑,白④提,黑⑤挤打。白两子接不归,黑⑦提后正好两只眼,活棋!



第11题



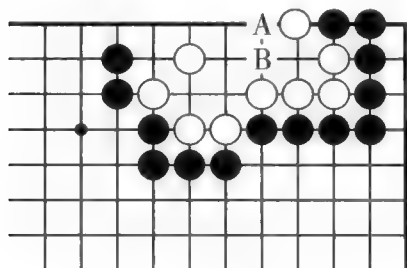
失败图



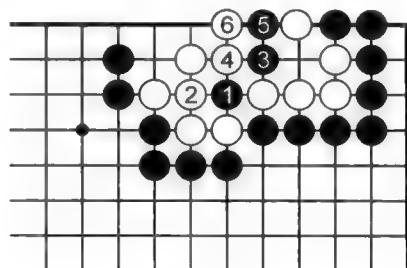
正解图

第12题 白棋的空间很大,但仍有相当缺陷,要净杀白棋才算成功。如在A位打,白B位即成劫争。

失败图 黑①打,随手! 白②接,黑③扳。白④提后,黑⑤打时白⑥反打,黑两子被吃,白棋可活。



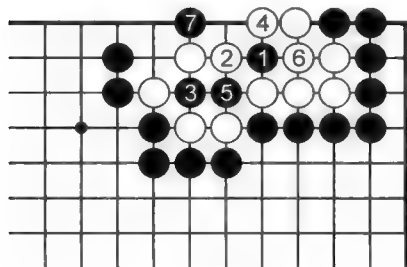
第12题



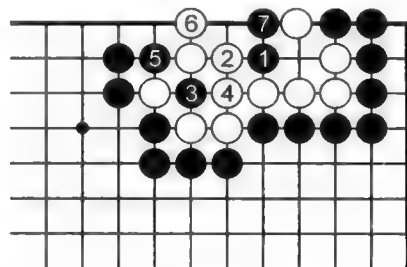
失败图

正解图 黑①夹,好手! 白②顶是最顽强抵抗,黑③扑入,白④到下面打。黑⑤提白两子,白⑥不得不提黑子。黑⑦托,白不活!

参考图 黑③扑时白④改为提,黑⑤打,白⑥立下,黑⑦也立,白不活。



正解图

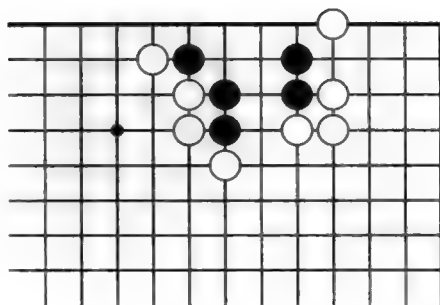


参考图

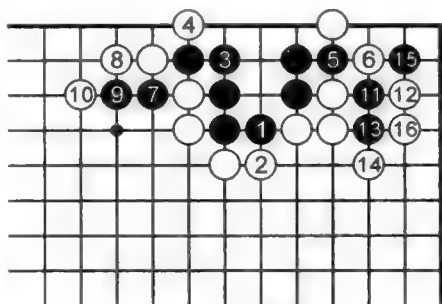
第13题 黑棋的空间很小,但白棋也有相当缺陷。如何利用这些缺陷和次序是黑棋做活的关键!

失败图 黑先在下面曲后再于3位接是次序失误。白④扳是手筋,黑⑤冲,以下至黑⑬是大概对应,黑不活!

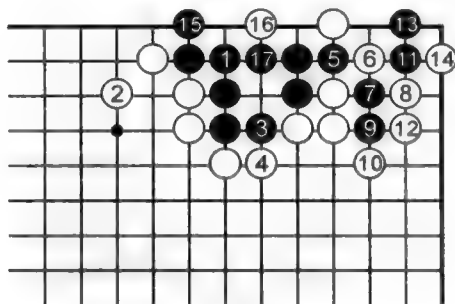
正解图 黑①先手,白②不能不补,黑③再曲,次序正确。黑⑬冲,白⑭挡。以下黑利用角上的特殊性吃下白⑯一子,已成活棋。



第13题



失败图

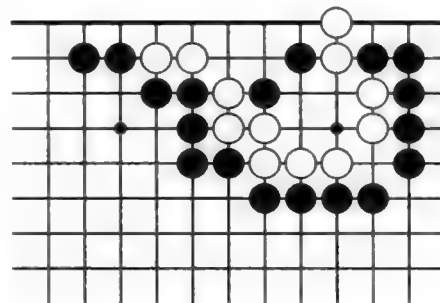


正解图

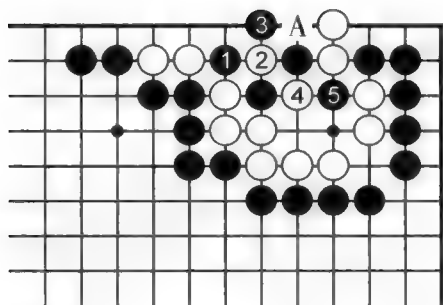
第14题 白棋空间不小,而且含有两子黑棋,反之,黑正要利用这两子来杀死白棋。

失败图 黑①断是第一感觉吧!但如成立那就是最初级的死活了!白②扑入,好手!黑③提后,白④打,黑不能2位接,如接,白即于A位打。黑⑤是不得已为之,白⑥提,成劫争!

正解图 黑①团是意外的妙手!如在3位断,白即1位扑入,黑不行。白②如不扳,黑即在A位断,但以下对应是双方必然。至黑⑪打,白成“丁四”,不活!

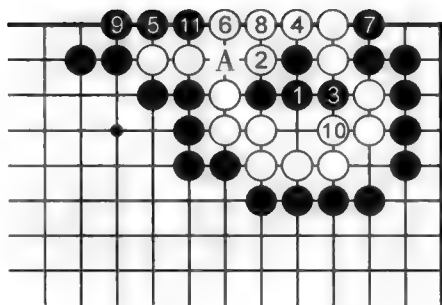


第14题



⑥=②

失败图

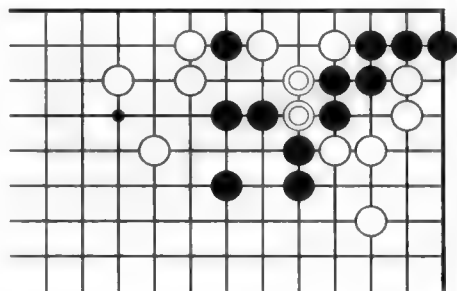


正解图

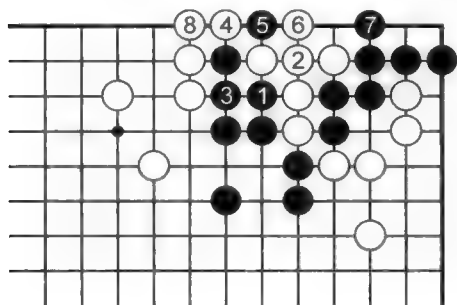
第15题 角上显然已无法做活了,黑如能吃掉白◎两子连通出来就是成功!

失败图 黑①打,过于简单,白②接后再于4位渡回,黑⑤扑,白⑥提,黑⑦立。虽然是先手,但角上只是“直二”,不能活棋。

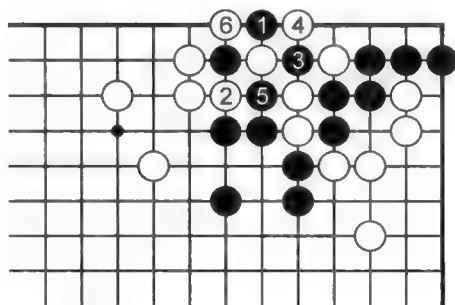
正解图 黑①扳,出人意料,白②打,黑③扑入又是好手。白④提时黑⑤打,白⑥提,黑⑦提白两子得以逃出。



第15题



失败图



⑦=③

正解图

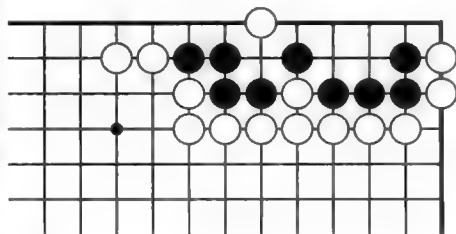
第16题 黑棋的形状不完整,而且里面还有一子白棋,要活很难!

失败图 黑①立下是阻止白一子渡到右边。白②点入是所谓“老鼠偷油”的手筋。黑③阻渡,白④尖断,至白⑥扳,黑已不活。

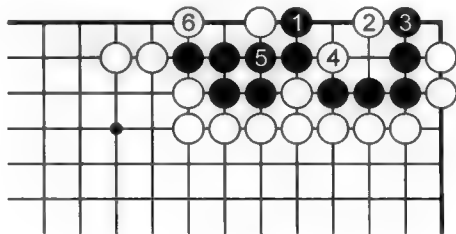
正解图 黑①尖是唯一的求活手筋,白②断,否则黑在此接上即活。黑③立下,

白④抛入,黑⑤提,成劫争,黑可满意了。

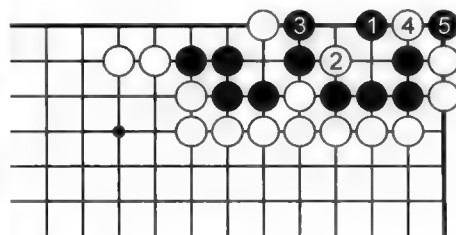
参考图 黑①尖时白②断,黑③团,好手!白④打,黑⑤后已成活棋,白⑥只提得黑四子。



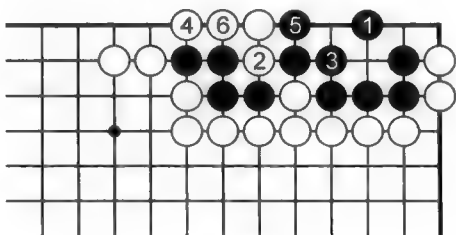
第16题



失败图



正解图



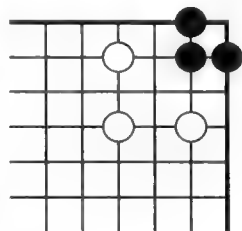
参考图

第二节 名著中的死活

关于死活的著作,中日自古均有不少著作。如南宋李逸民著的《忘忧清乐集》中就有了“方朔偷桃”“四皓出洞”等死活题,而元代严德甫、晏天章等人合编的《玄玄棋经》就收集了更多的死活题。中国古代死活题都和象棋残局一样冠以成语为名,但现在不再保存这个传统了,很是遗憾。而日本在《玄玄棋经》中发展了更为全局的死活集,是日本著名棋家桑原道节所著。此书是举世公认的死活方面最高经典著作。现从两本著作中选出一些死活题以飨读者。

第1题 福禄寿三星献瑞

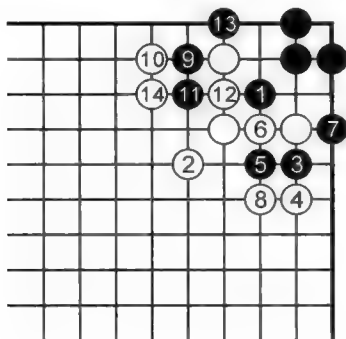
这一题是角里三子黑棋可以逃出,但是漏算了白棋的巧妙手筋。



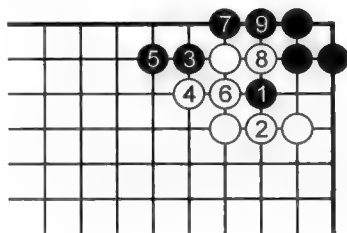
第1题

正解图 当黑①尖时,白②以其人之道还治其人之身,也尖出。黑③靠时白④夹是好手,黑⑤夹,白仍10位夹,如此则黑棋不能逃出了。

参考图 原作黑①尖是典型的两边同形走中间的下法。白②接,失误。黑③靠后至黑⑦,黑棋逃出。



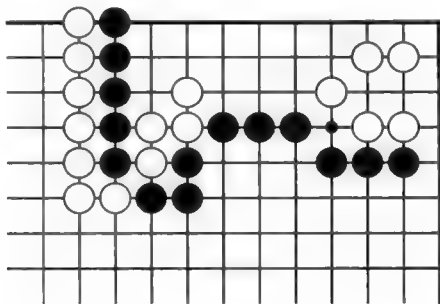
正解图



参考图

第2题 四皓还山

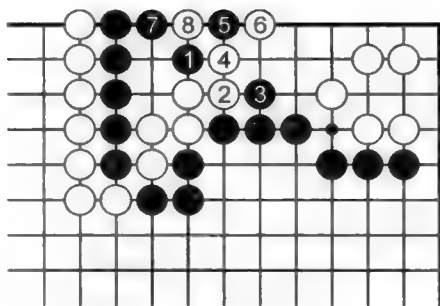
这不算死活题,而是左边五子黑棋和四子白棋的对杀。这个标题很妙,意在揭示白四子逃脱而黑可做活。



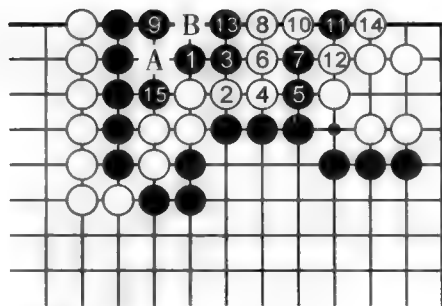
第2题

失败图 黑①顶是必然一手,白②也只有曲出,但黑③没有更进一步追击。白④曲必然,黑⑤扳,白⑥打时黑⑦做劫是后手,不成功。

正解图 当白②曲时黑③在二线紧贴不松,白④长,黑⑤冲下,以下至白⑧,黑⑨曲,妙手。黑如在10位紧气,白A位挖,黑⑪、白B位双倒扑,黑不行。白⑩曲,黑⑪送一子,好! 以下至黑⑮,白数子虽逃回,但黑棋先手活棋,惬意!



失败图



⑬=⑪

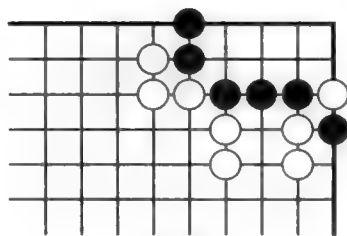
正解图

第3题 六朝混一

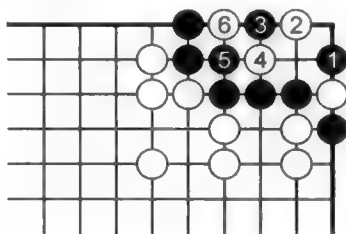
这是一题实战中可见的棋形,黑棋要有耐心就可活。

失败图 黑①提,随手!白②点入,黑③靠,白④打时黑⑤只有接上,白⑥提,成劫争,黑棋失败!

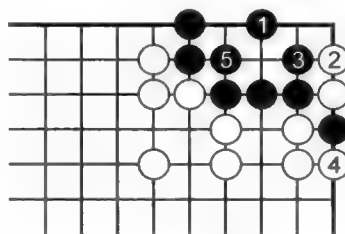
正解图 黑①跳是冷静的一手好棋。白②长,黑③打,白④只能提,黑⑤做活。



第3题



失败图



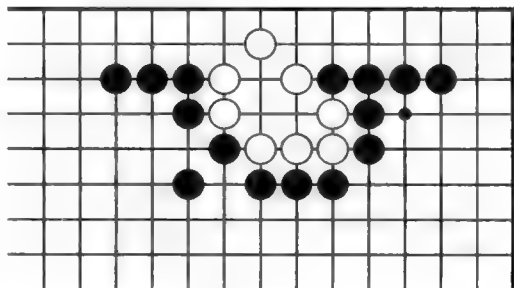
正解图

第4题 烹鹅势

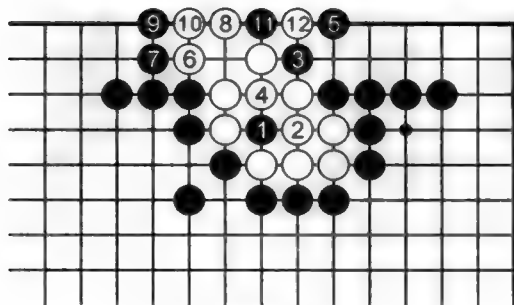
这个题名很有趣,白棋像只鹅,而黑棋当然要在下面加火了。

失败图 黑①打是必然的一手,黑③接着打白④后,黑⑤虎也算动了脑筋。但至白⑥只能是劫争,不算成功。

正解图 黑③到一线顶是意外

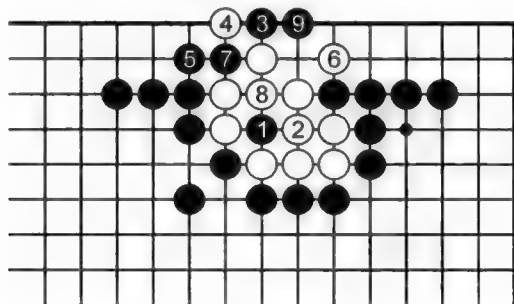


第4题



失败图

妙手，正中白棋要害。白④打时黑⑤立下，冷静。白⑥扳，黑⑦挤入打，白⑧只有提，黑⑨长后白已不活。



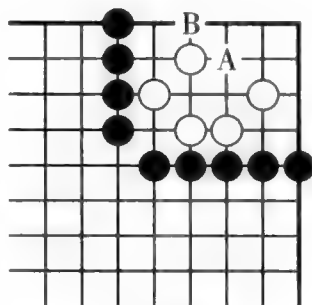
正解图

第5题 五花阵式

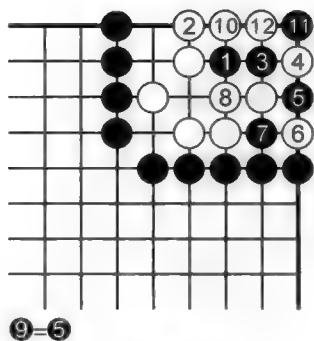
虽然黑棋把白棋围得很严实，又有两处“硬腿”，但白棋很有弹性，要净杀不容易。如在A位靠，白B位立即活。

失败图 黑①靠，白②立，本手。如在10位扳，白不活。黑③长，白④扳，黑⑤扑入似是手筋，白⑥提后至白⑫是双方正常对应。黑三子接不归，白活。

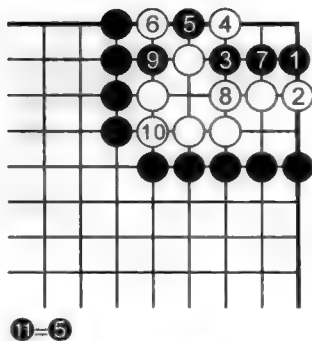
正解图 黑①先点入后再于3位靠，正确。白④扳时黑⑤扑是常用手筋。黑⑦接后，再于9位挤入，白⑩团眼，黑⑪提，成劫争。



第5题



失败图

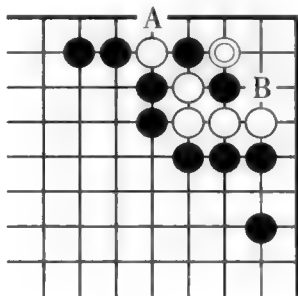


正解图

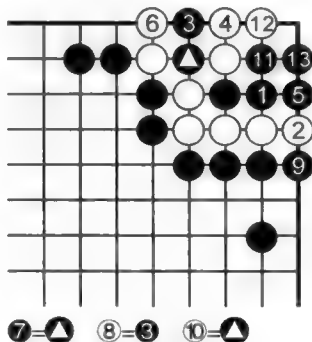
第6题 二子争功

白棋在◎位双打,好像必活。黑如简单地在A位提,白B位提,角就活了。

正解图 黑①打,白②不得不立下阻渡。黑③立,以下是一气呵成,白棋不得亦步亦趋跟在黑棋后面。至黑⑬,白内部成了“刀五”,死棋。



第6题



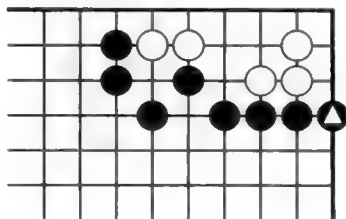
正解图

第7题 小机 白棋在角上很有弹性,但黑可依靠▲一子“硬腿”,在角上生出棋来。

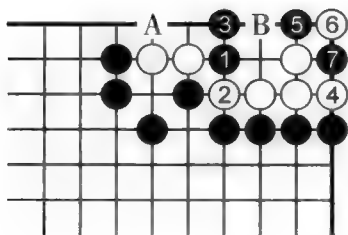
正解图 黑①扳下是很容易想到的。白④扩大眼,黑⑤托,好手,至黑⑦成劫。

黑⑤如改为A位,白B位可活。

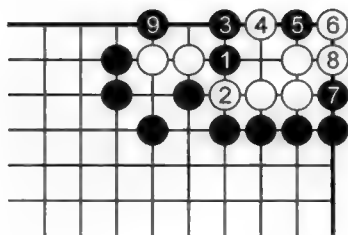
参考图 黑③立时白④改为尖顶,黑⑤扑入是容易发现的一手棋。白⑥提后黑⑦冲,白⑧接,黑⑨后,白反而全军覆没。



第7题



正解图

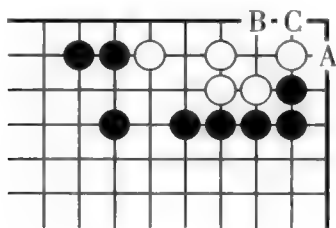


参考图

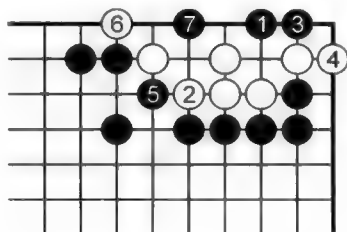
第8题 夺槃势

只简单的几个子,但其变化很多,千万不要随手。黑如在A位扳,白B,黑只有在C位打劫了。

正解图 黑①点是双方要点,白②扩大眼位,黑③夹,白④不得不立,黑⑤挤入,白⑥扳,黑⑦点后,白棋已无法再做活了。



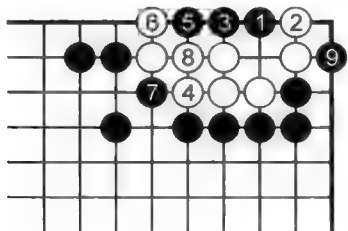
第8题



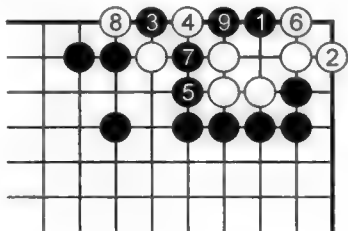
正解图

变化图 黑①点时白②挡下,黑③长出,妙手!白④扩大,黑⑤再长,白⑥挡后黑⑦挤,再9位扳,白已死!

参考图 黑①点时白②立,黑③扳,白④打,黑⑤冲是冷静的一手棋。白⑥在角上做眼,黑⑦冲下至黑⑨后,右边一眼成了假眼,白不活。



变化图

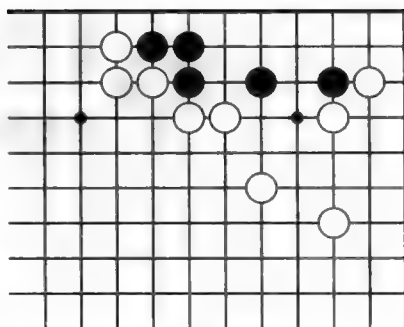


参考图

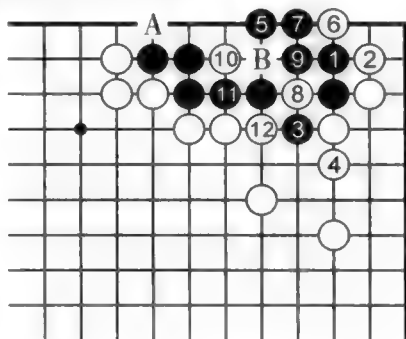
第9题 黑棋角上虽然空间不小,但如不小心即会被杀死!

失败图1 黑①立,白②挡,黑③虎是正确下法。但黑⑤跳下,错!白⑥扳后再于8位扑入,妙手!至白⑫,黑不活。黑①如在11位挡,白即A位,黑B位,白再6位扳,黑不活。

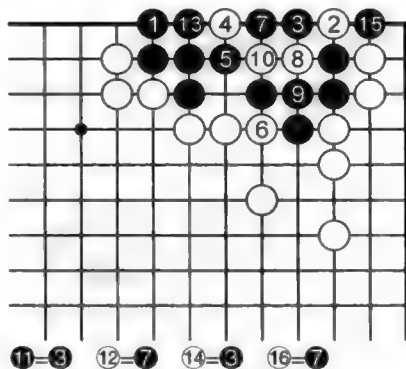
失败图2 黑⑤改为1位立下,白②仍扳,黑③打,白④到里面点,黑⑤团住,白⑥挤下面一只眼位。以下对应至黑⑮,虽提得白数子,但被白⑯点后,仍不活!



第9题



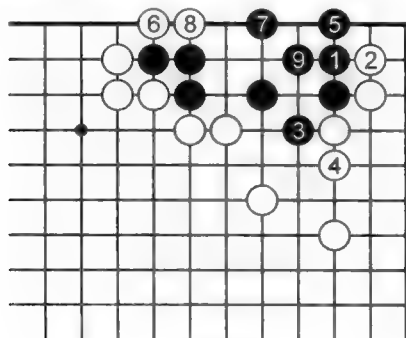
失败图1



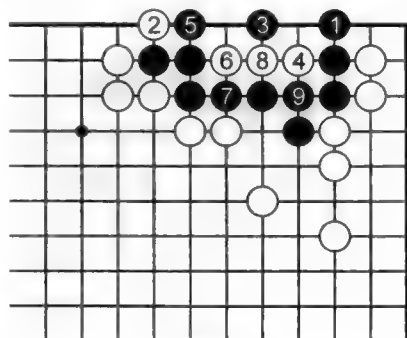
失败图2

正解图 当白④退时黑⑤立才是正确下法。白⑥扳时黑⑦再跳下,白⑧长入,黑⑨做活。

参考图 黑③跳时白④到里面点,黑⑤就扩大眼位,白⑥再点,黑⑦接,白⑧接后黑⑨团,成为双活。



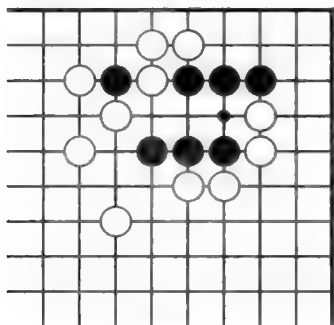
正解图



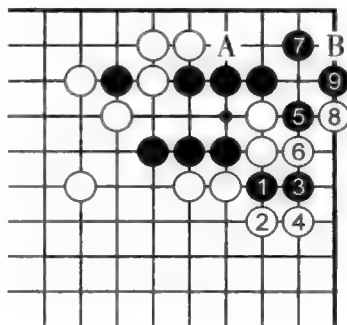
参考图

第10题 黑棋空间很小，只有利用白棋的缺陷加上弃子争取先手做出眼位来，但在过程中不能随手。

失败图 黑①断，正确，白②长，黑③长，多弃一子也不错，但黑⑦虎就大错了。白⑧打后，成劫！黑不成功。黑①如改为A位挡，白B位靠入，黑仍不能活棋。



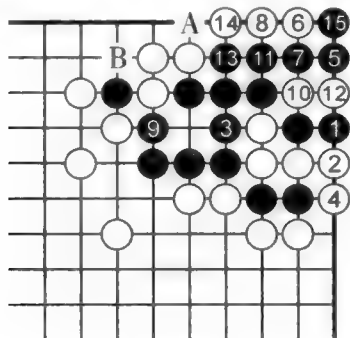
第10题



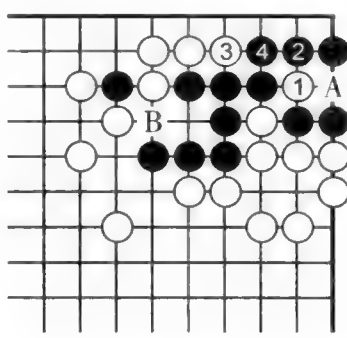
失败图

正解图 黑⑦立下是强手，白②挡，黑③先到下面打一手逼白提子后5位跳，是一手弃子妙棋。白⑥点入，黑⑦压，白⑧长时黑到下面做眼，至黑⑬打白三子被吃。黑可成另一只眼，白如A位接，黑B位长下，白损失更大。黑⑮如7位虎，白5位托，黑不活。

变化图 上图中白⑥改为1位打，黑②反打，白③冲，黑①接后角上已有一眼。另A、B两处必得一处，活棋。



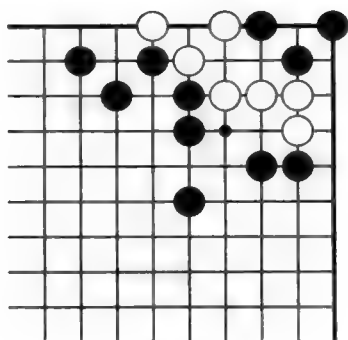
正解图



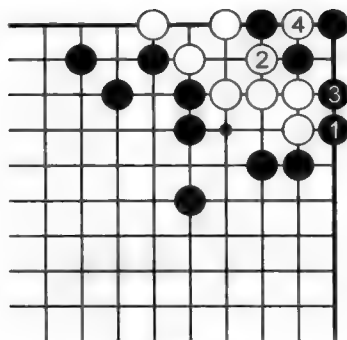
变化图

第11题 这是一题典型的填塞杀棋，比较简单，但次序不可错。

失败图 黑①扳，次序错误，白②打，黑③长进，白④提，成劫活，黑棋失败。



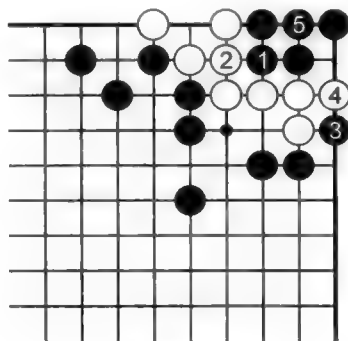
第11题



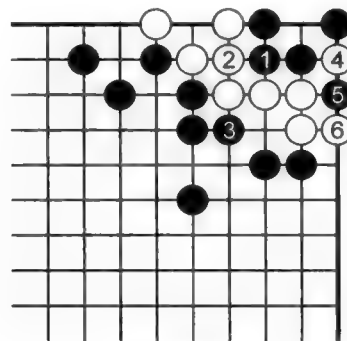
失败图

正解图 黑①团是双方要点,等白接时再3位扳是正确次序。白④打时黑⑤粘,成了“刀五”,白死。

参考图 黑①团,白②接后,黑③到外面紧气或以为白棋已死而脱先,白④即抛入,黑⑤提,白⑥打,成了白棋宽气劫。



正解图



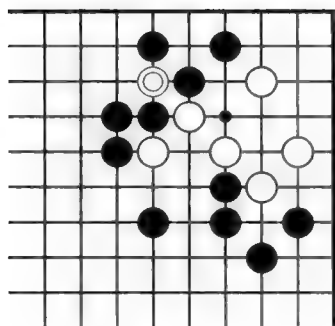
参考图

第12题 本题变化不复杂,但要注意白棋⊙一子的利用。

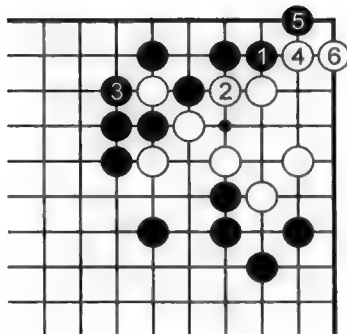
失败图 黑①长,太简单了,白②马上打,黑③只有提,白④再扳,黑⑤扳时白⑥立下,白棋已活。

正解图 黑①跳入往往是被疏忽的简单下法,白②冲,黑③渡过,白④打是必然的一手。白⑥时黑⑦点后,下面的下法不过是演示一下过程,至黑⑬,白死。

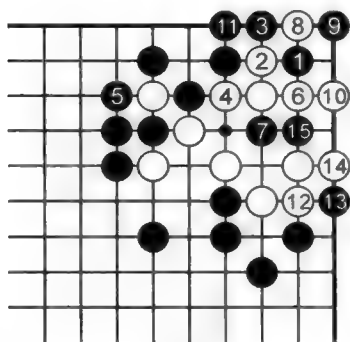
参考图 黑①团,白②挡,黑③夹,白④扳,阻渡,黑⑤扳时白⑥打,黑⑦接,白⑧提,白活。另外,黑③先在5位扳,白即7位断,黑再3位夹时白可以先于A位打。黑只有B位提,白⑥打,活得更大。



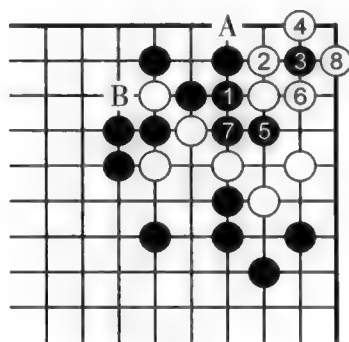
第12题



失败图



正解图



参考图

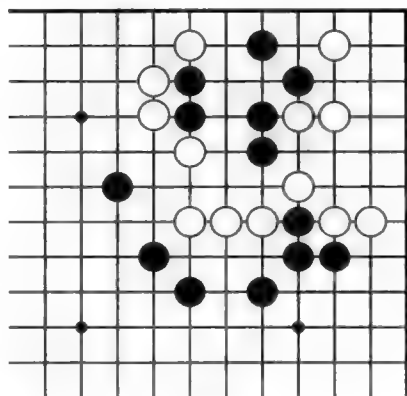
第13题 在这狭小的范围内黑棋要做活不容易,应利用白棋断头以及白棋的气紧吃掉白棋而逃出。

失败图 黑①急于断,白②到上面接,巧妙!既紧了黑一口气,又补了白在10位冲下的断头。黑③再断时白④开始紧气,黑⑤企图长气,但至白⑥,黑差一气被吃。

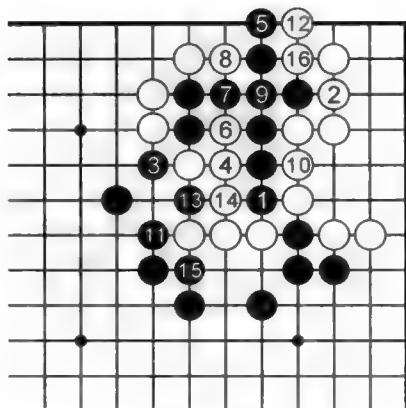
正解图 黑①先冲,是为11位断做准备。黑③断时白只能虎补,黑⑤断后于7位立,妙手!黑⑪和黑⑬断后形成“金鸡独立”,以下双方紧气,至黑⑮,白差一气被吃。

参考图 黑⑦不在3位立而急于紧白棋气,犯了紧内气的原则性错误。白②挤,黑③再立,被白4位扑后黑少了一口气,以下至白⑩,黑棋被吃。

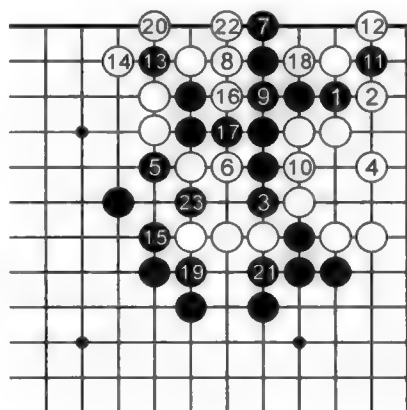
以上选自《发阳论》。



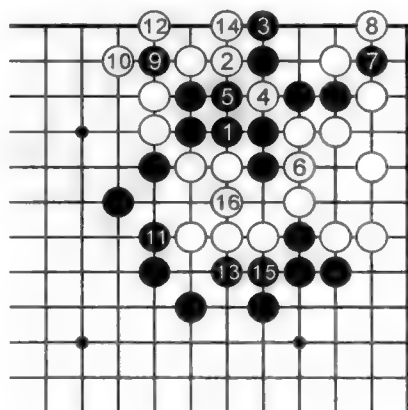
第13题



失败图



正解图



参考图

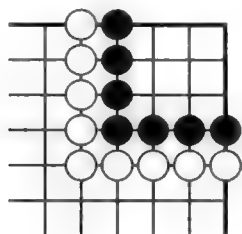
第三节 特殊的死活型——金柜角

金柜角是在角上的一个特有的棋形,完整的真正金柜角很少形成,但在这里必须要介绍一下,让爱好者对其有一个完整的认识。

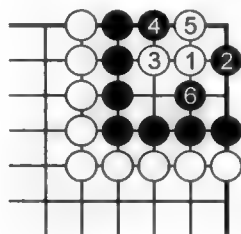
基本型 这就是一个完整的金柜角,后面介绍的均为此图的变形。了解它的性质对以后的变形大有帮助。此形黑是不会被杀死的。

在此提示一下,此节中均为白先。

第1型 白①点是一眼见的要点,黑②托,白③平,黑④冲,白⑤挡,黑⑥顶,双活。黑⑥也可在6位直接顶,结果一样。



基本型



第1型

图1 黑②托时白③向另一方向长,黑④接,白⑤立后,黑A位应是双活。但即使不应,白也无法在里面形成“刀五”“花五”“葡萄六”之类的形状,还是双活。

图2 白③后黑④也可脱先,即使白⑤曲,黑⑥接后,白⑦也是“万年劫”。

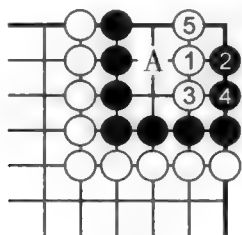
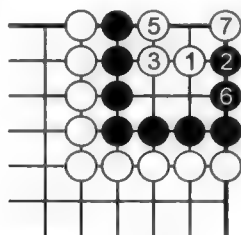


图1

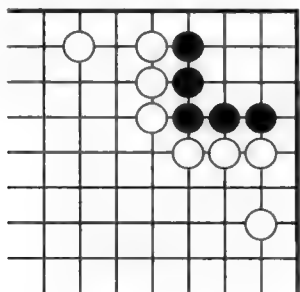


④脱先

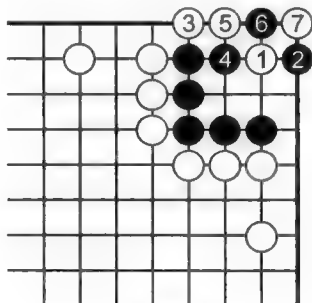
图2

第2型 此型比较常见一些,由于黑棋下面有两个漏风,那结果又如何呢?

正解图1 白①点仍是要点,黑②托还是好点。白③再扳,黑④曲,白⑤长入,黑⑥抛入,白⑦提后,成劫争。



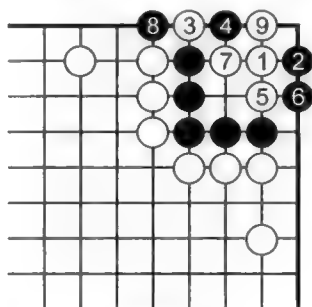
第2型



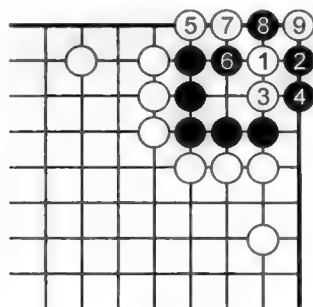
正解图1

变化图1 白③扳时黑④打,白⑤夹,黑⑥平,白⑦断打,好手!黑⑧提时白⑨打,成了“板刀五”,黑棋反而不活。

正解图2 黑②托时白③改为顶,黑④也退回,白⑤扳,黑⑥曲,白⑦长入,黑⑧抛入,结果和正解图1一样成劫。



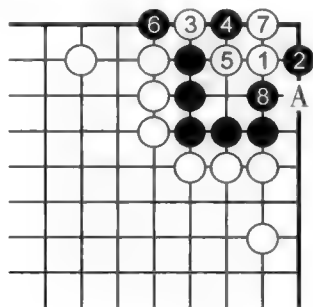
变化图1



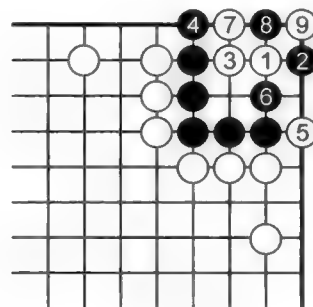
正解图2

变化图2 白③扳,黑④打,打本是错着,但白⑤、白⑦也是以错对错,过于心急,至黑⑧顶,反而成了劫争。其中白⑦如在2位顶,黑A位扳白⑦,黑不活。

正解图3 白③换一个方向顶时黑④立下阻渡,白⑤扳,黑⑥曲,白⑦曲,黑⑧抛入,白⑨提,也是劫争。



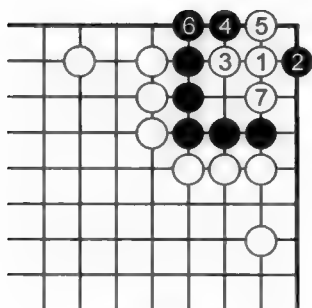
变化图2



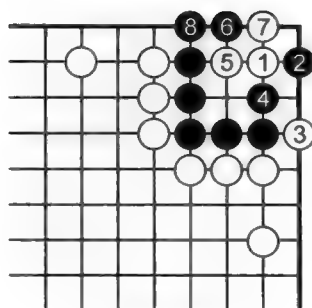
正解图3

变化图3 白③顶时黑④扳,大错。白⑤打后再7位顶,黑不活。

变化图4 黑②托时白③扳,错了方向,黑④顶,好手。白⑤平,黑⑥扳,白⑦打,黑⑥接后成了双活。



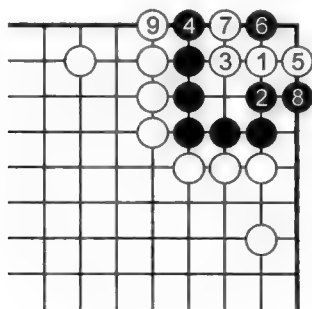
变化图3



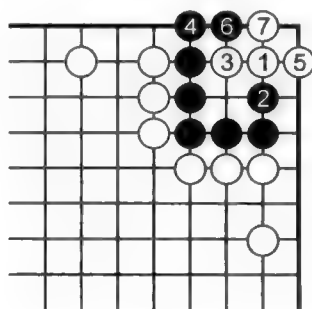
变化图4

变化图5 白①点时黑②不是在5位托而是顶,大恶手。白③顶,黑①立下阻渡,白⑤立,黑⑥点入,但白⑦挡下后,黑⑧紧气已来不及了,白⑨也紧气,成了“有眼杀无眼”。

变化图6 黑⑥改为冲,白⑦挡,也成为“有眼杀无眼”。而且即使黑棋吃去白棋,也是“丁四”,不活。



变化图5



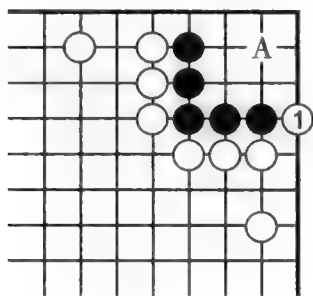
变化图6

第3型 白棋不在A位点而到一线扳,黑棋如何应对才是正应? 这可要好好研究一下才行。

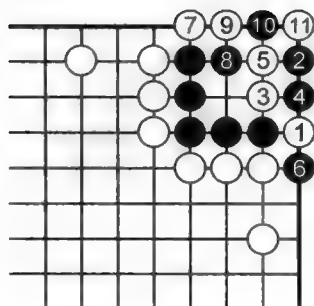
正解图1 黑②飞在“一·二”路是唯一一手棋,弹性很大。白③扳出,黑①挤打,白⑤打,黑⑥提后白⑦到上面扳,黑⑧曲,白⑨长入,至白⑪成劫争。

变化图1 白③改为靠,黑①顶,白⑤也顶,黑⑥扳回时阻渡,白⑦打,黑⑧接后成为双活。

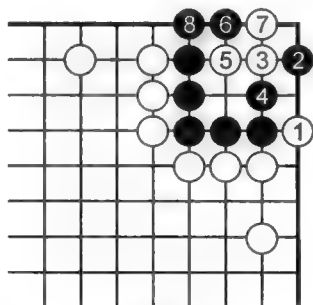
变化图2 黑②飞出时白③夹,不是好手。黑①扳,白⑤打,黑⑥接后白⑦只有接,黑⑧顶,成为双活。其中白⑦如在8位尖,黑即7位挤入,即活。



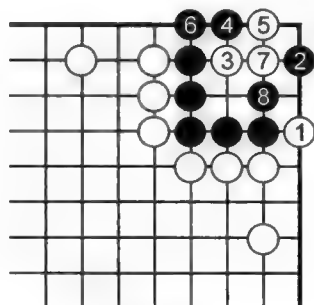
第3型



正解图1



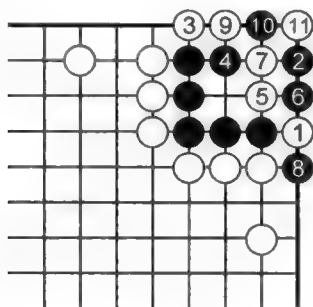
变化图1



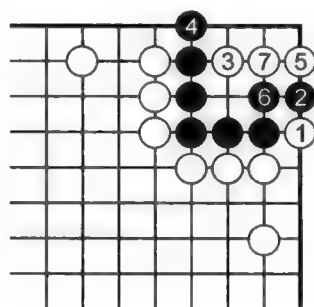
变化图2

正解图2 黑②飞时白③改为在上面一路扳,黑①曲是正应,白③扳出。以下对应结果与前面正解图1相同,劫!

变化图3 白①扳时黑②打,随手!白③夹,好手!黑④阻渡,白⑤夹打,黑⑥接,白⑦也接,黑已死。

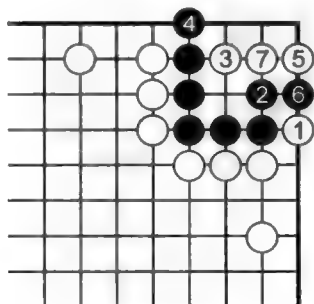


正解图2



变化图3

变化图4 黑②改为曲,又如何?白③依然夹,黑①立下,白⑤跳,好手!至白⑦接,和上题一样结果。

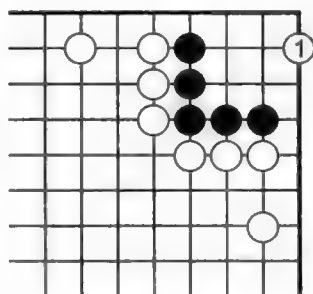


变化图4

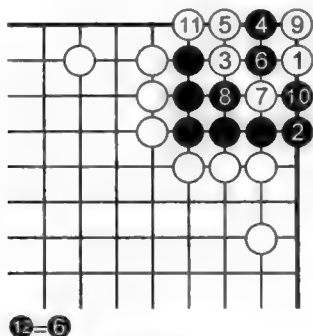
第4型 请看白①在里面点入,又如何呢?黑又会怎么应呢?

正解图 白①点入,黑②到下面立下阻渡,白③夹时黑④点入,是好手!白⑤挡,黑⑥挤入多送一子,妙手!以下至黑⑫提子,之后白角上两子接不归,黑活!

变化图1 黑①点时白⑤接,黑⑥退回,则成为双活。

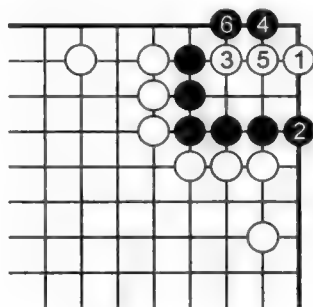


第4型



12=6

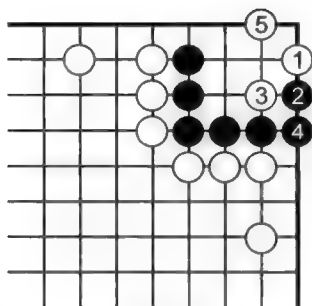
正解图



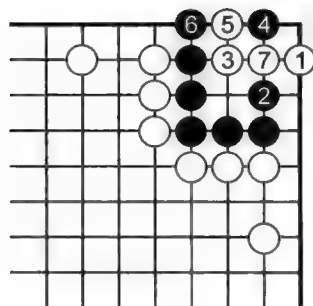
变化图1

变化图2 白①点入时黑②尖顶,不是好棋。黑3位打后再5位虎,黑棋不活!

变化图3 黑②改为曲,也不好,白③夹,黑1位点时白⑤先立,黑⑥不得不挡以阻渡,白⑦接后形成“有眼杀无眼”,黑死!



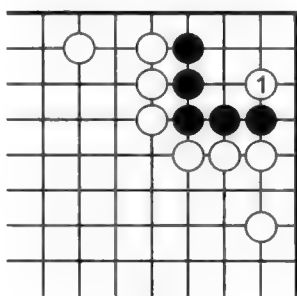
变化图2



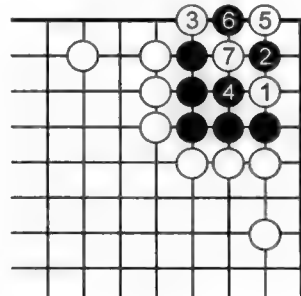
变化图3

第5型 白①在二路夹,结果又如何呢?

正解图 白①夹时黑②反夹,正确! 白③在上面扳,是最强手段,黑④挤打也是最佳应手。黑⑤靠入,强手。黑⑥只有抛劫,劫争!



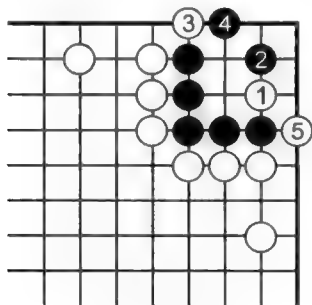
第5型



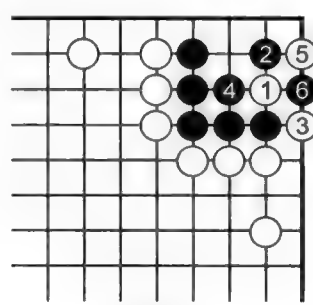
正解图

变化图1 白③扳时黑①打,白⑤只渡过,黑已无法做活了!

变化图2 黑②夹时白③也可立即渡过。黑①打时白⑤虎,黑⑥提,仍是劫争。



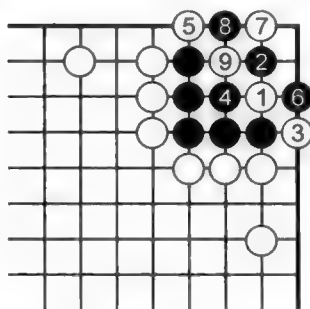
变化图1



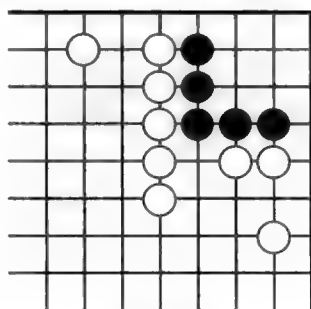
变化图2

变化图3 黑①团打时白⑤到上面扳,黑⑥提,白⑦靠,黑⑧抛入,白⑨成劫争。

变化图4 白①夹时黑②立下阻渡,白③跳,黑④曲,已无用,白⑤接,黑死。



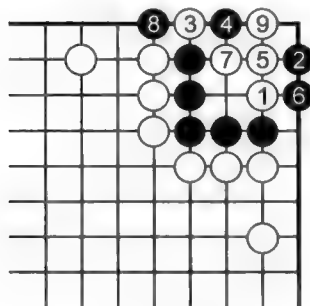
变化图3



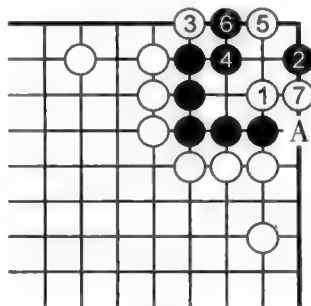
变化图4

变化图5 黑②又改为跳入,但白③扳是压缩黑棋的好手。以下至白⑨,白棋次序极佳,黑棋已死。

变化图6 白③扳时黑④改为曲,白⑤先点一手,好手! 黑⑥只有阻渡,白⑦立下,黑已无回天之力! 黑⑧如在5位尖,白⑦,黑⑧,白A,黑亦不活。



变化图5



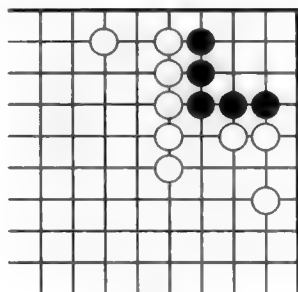
变化图6

第6型 此型黑棋有一口外气,白棋的攻击就有一定限制,但仍有手段做成劫争。

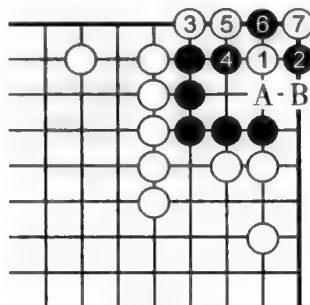
正解图1 白①点入是唯一要点,黑②托也是正确应手。白③扳至白⑦提,成劫争。白③如改为A位顶,黑B位长,以下白再3位扳,结果仍是劫争。

变化图1 黑无外气时白3位平,可成劫争,但在黑有外气时则有问题了。黑①立,白⑤扳,黑⑥打,白⑦曲下,至黑⑩成“万年劫”。

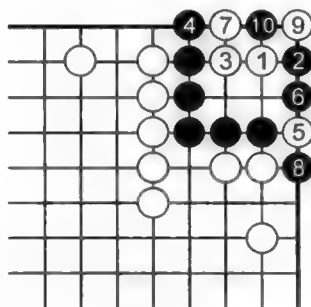
图1 黑⑥打时白如7位接,黑8位接上,白⑨挡下,黑⑩扑入,白⑪提后,由于黑外面有两口气,可在12位打,成为“胀牯牛”,黑活。



第6型



正解图1



变化图1

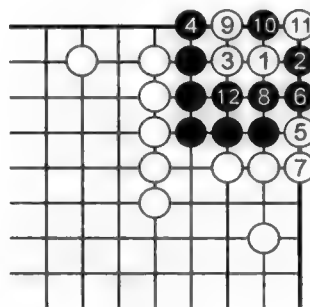


图1

图2 白①点入,黑②顶,在无外气时是大恶手。但此时反而可以成立,白③夹,黑④立下,白⑤立,黑⑥点入,白⑦断,由于黑有外气,至黑⑩,白棋被吃。

正解图2 当黑①立时白⑤到右边扳,才是正应。黑⑥扳,白⑦曲下,黑⑧抛入,白⑨提,成劫争。其中黑⑥如在A位打,白7位曲下,黑即不活。

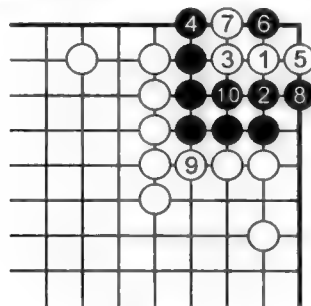
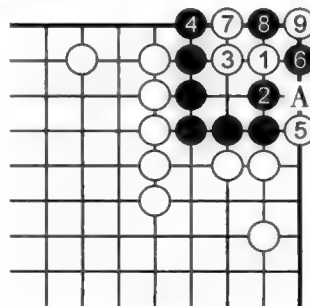


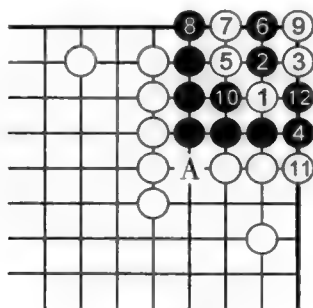
图2



正解图2

变化图2 白①夹,黑②反夹,白③扳,黑④立下,白⑤打,黑⑥立下,至白⑪紧黑气。因为黑外面有A位一口气,黑可12位打,黑活。白③如改为4位渡过,黑即3位立下,成前图,黑仍可活棋。

图3 白①在一线扳,黑②在一线飞应,好手! 白③扳入,黑④夹是冷静的一手棋。白⑤扳,黑⑥打时白⑦接上。由于黑A位有一口外气,黑可在8位打,白⑨接后黑⑩提,黑活。白⑨如改为10位接,黑即7位挤入,仍然活棋。



变化图2

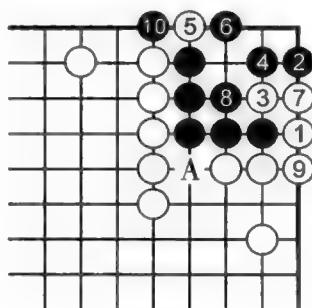
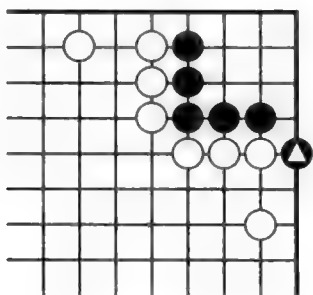
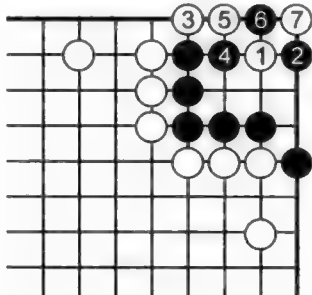


图3

第7型 此型黑棋无外气,但右下一线多了一手▲扳,那结果又将如何呢?
正解图1 白①点仍是急所,黑②飞。以下如前几型一样,至白⑦成劫争。



第7型



正解图1

图1 黑②托时白③平,但由于有黑▲一子对应,至白⑧只好抛人,成了“万年劫”。

图2 白⑤改为直接曲下,黑⑥接,白⑦抛人,黑⑧接,成了“万年劫”。

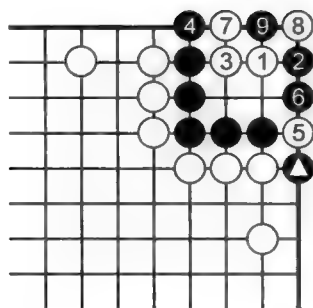


图1

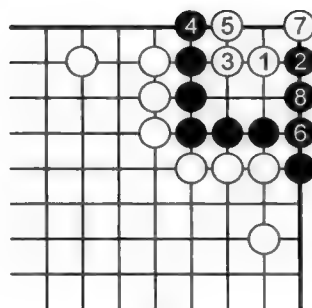
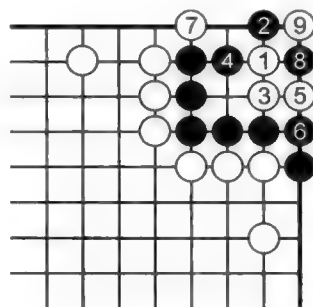


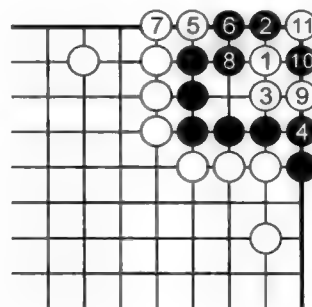
图2

正解图2 白①时黑②换个方向托,也是一法,白③并也是必然应手。黑④顶,白⑤先曲下,等黑⑥接后再7位扳,黑⑧只有抛劫,白⑨提,成劫争。

正解图3 黑①改为在右边一线接上,白⑤到上面扳,黑⑥打,白⑦接,黑⑧也接上,白⑨曲下,黑⑩扑入,白⑪提,成劫争。



正解图2

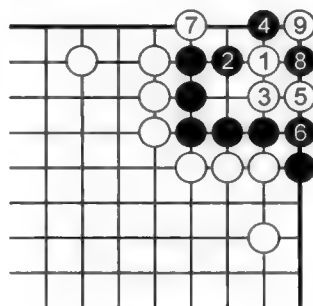


正解图3

正解图4 白①点时黑②顶也是正解之一,白③顶仍是要点,黑④扳,白⑤曲下,黑⑥接上,白⑦扳,至白⑨成劫。

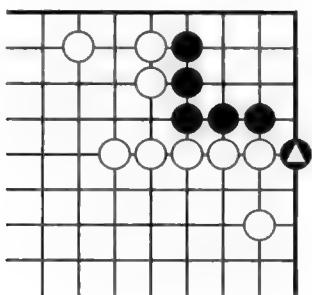
黑②如3位曲,则黑②、白⑦、黑⑧,黑棋反而不能活。

第8型 黑棋外面有一口气,而且有▲一子外扳,白棋还有手段吗?

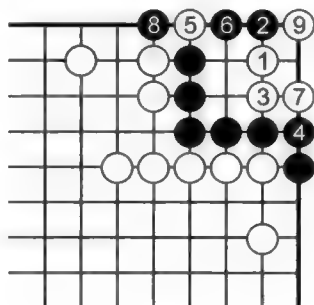


正解图4

正解图 白①点,黑②托已是正应。从前面例子可以看出,以下对应至白⑨,成“万年劫”。



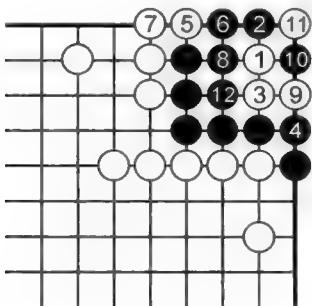
第8型



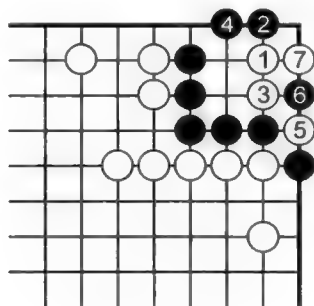
正解图

变化图1 当黑⑥打时白⑦接,大失误。至白⑪提时,由于黑有两口外气,可以12位打,成“胀牯牛”,黑活。

变化图2 白③并时黑①退回,欠佳。白⑤抛入,黑⑥提后白⑦打,成了白棋的宽气劫,黑不利。



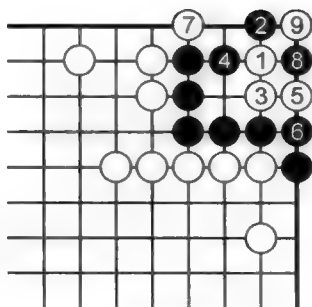
变化图1



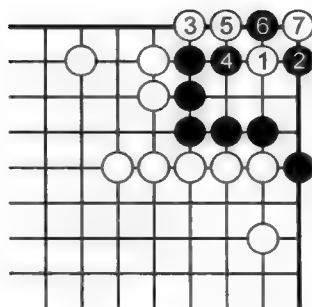
变化图2

变化图3 白③并时黑①改为曲,则白⑤也曲下,黑⑥接后白⑦扳,结果成劫争。

变化图4 黑②改为右边一线托,经过交换至白⑦成劫。但黑棋应如正解图成为“万年劫”才好,所以黑②托是方向错误。



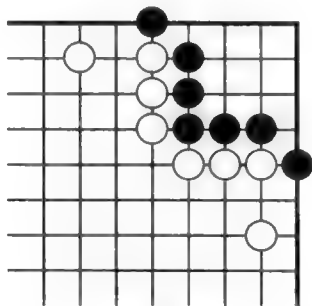
变化图3



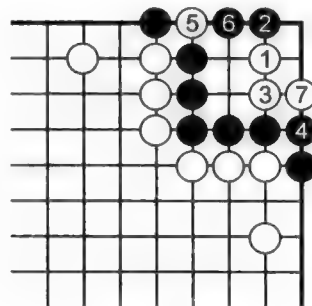
变化图4

第9型 黑棋虽有两边扳出,但由于没有外气,白先时黑仍不能净活。

正解图 此变化前面已介绍过多次,白⑦以后成了“万年劫”。白⑤如直接在7位曲,也是“万年劫”。



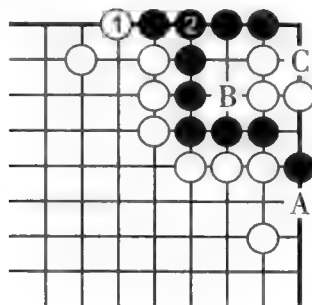
第9型



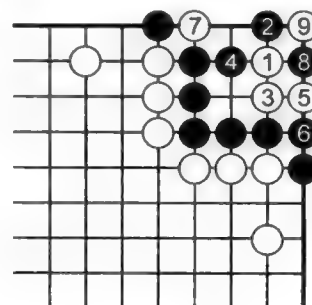
正解图

变化图1 白①打,黑②接上后,白如A位紧气,白脱先。白如劫材有利即于B位紧气,黑只有C位抛劫,也可C位团,成为双活。

变化图2 白③平时黑①顶,大误!白⑤后再于7位扑,黑④只有抛劫,白⑨提后



变化图1

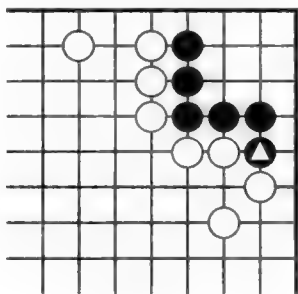


变化图2

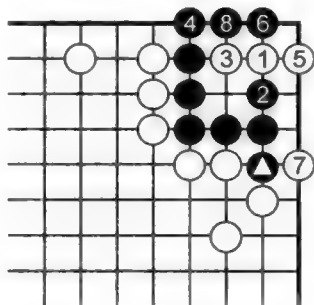
是劫争。

第10型 这虽是“金柜角”，但多了一子▲黑棋的曲，白棋就无法将其置于死地了。

正解图 白①点，只此一手，黑②从有▲一子的方向顶，正确！白③时黑④立下，白⑤立，黑⑥点入，白⑦扳后黑⑧接回黑⑥一子，成为双活。



第10型

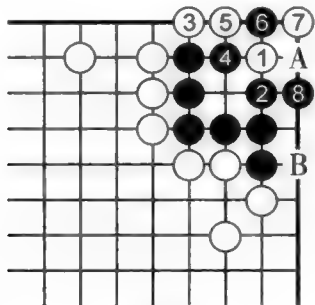


正解图

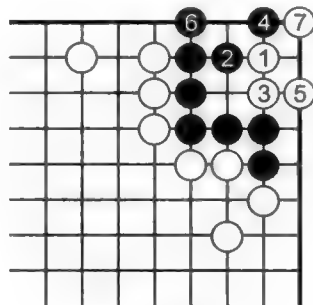
白①如在8位曲，角上数子将被吃。

变化图1 黑②顶时白③改为上面扳，黑①顶已成一眼，白⑤渡过，黑⑥扑后再8位立。以后A、B两处必得一处，可以活棋。

变化图2 白①点时黑②顶错方向，恶手！白③顶，黑④必扳，白⑤曲后黑⑥立打，白⑦抛劫，这是所谓“两手劫”。



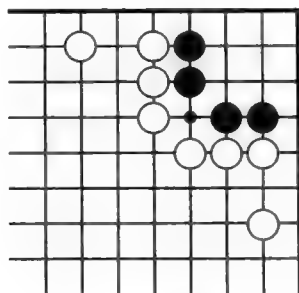
变化图1



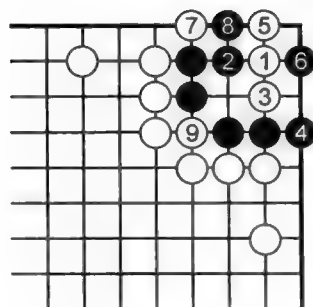
变化图2

第11型 金柜角缺了一个角，这是黑棋致命的缺陷。白棋从哪下手呢？

正解图1 白①点依然是要点，黑②顶，白③也顶，黑④立下阻渡，黑⑥点入，白⑦先扳一手后再9位挤。黑有断头，所以不能活。



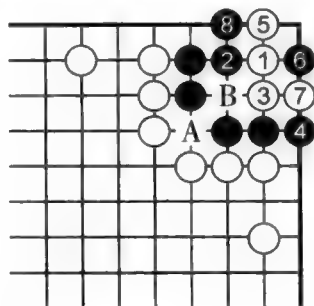
第11型



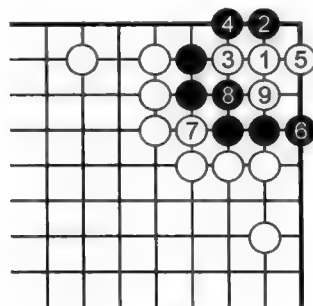
正解图1

变化图 黑⑥点时白⑦断下一子黑棋,黑⑧马上紧气,因为A位有气,白可于B位打吃角上白棋,黑可活。

正解图2 黑②改为托,也不能活。白③顶,黑①退回,白⑤立下,黑⑥阻渡,黑⑧填入,黑不活。



变化图

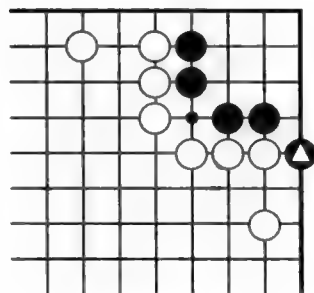


正解图2

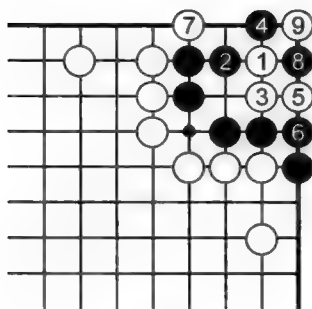
第12型 此型比上面一型多了一个▲黑子,白棋就不容易杀死这块黑棋了。

正解图 白①点,黑②顶,要注意方向。白③顶,黑④在角上扳,至白⑨提后成劫。

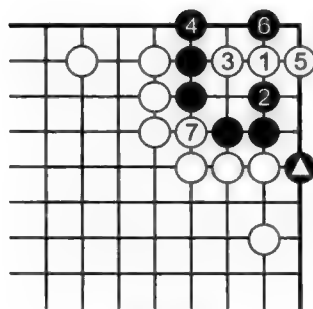
变化图 白①在有▲一子的方向顶,方向失误。白③顶,黑④立,白⑤也立,黑⑥点入,白⑦到外面挤,黑不活。



第12型



正解图



变化图

以上大致介绍了金柜角的变化,这一类死活题的变形还有很多,这里不再举例。只要对上面例题仔细搞清其变化,举一反三,对其变形也可应付。



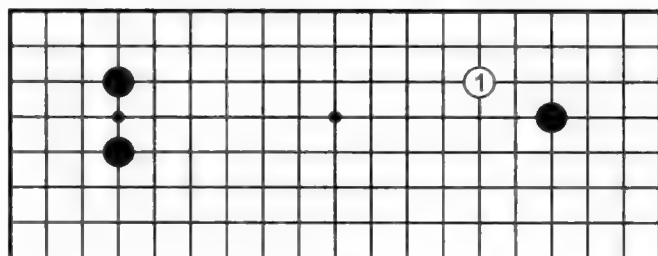
第二章 定式的具体运用

定式是高手经过研究后在实战中反复使用后公认的双方最佳对应。但定式已有几万了，不是死记定式就可赢棋，而是要求根据布局情况来选用最适当的定式。如选择不当，布局一结束，大势即会落后。

第一节 定式的选择

定式虽多，但对一个业余棋手来说，只要熟记百余个足矣！但一定要搞清楚其变化，才能在对局中熟练使用。

第1型 左边有两子黑棋单关守角，白①到右上角挂，黑棋应用什么定式呢？



第1型

图1 黑①单官应，白②拆三，右边这四子也算一个简单的定式，但白②后左边两子的势力发展受到了相当限制。黑棋不能算成功。

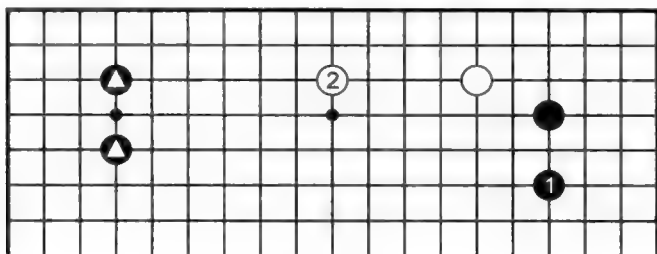


图1

图2 黑③三间高夹同时又是左边单关▲两子的开拆，所以黑③这一子一般称为“开兼夹”的好手。白④点三三，以下按常见定式进行。黑棋在上面形成了一个大概样，虽不能说白完全不好，但不能否认黑棋布局成功。

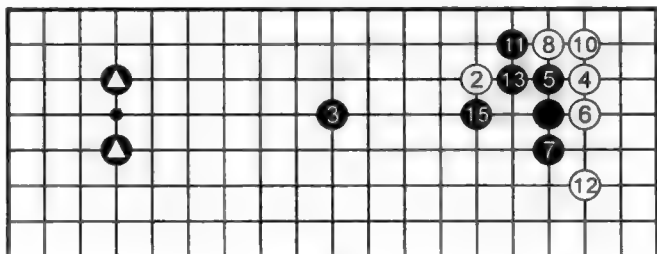


图2

图3 当黑②关时，白③向角里飞入，希望用黑5位尖，白A位拆二的定式，但黑①采取了反夹的定式。结果白虽获得不少角上实利，但黑外势和左边二子相呼应，还是黑稍好。所以白①大多在B位分投，以避开黑棋的“开兼夹”。

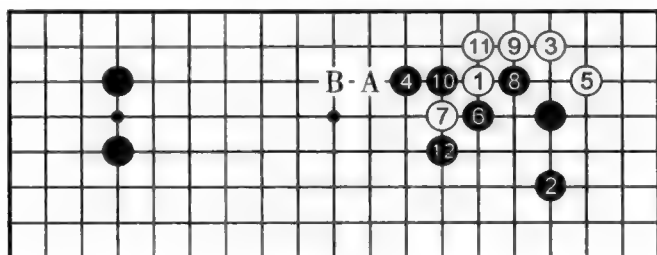
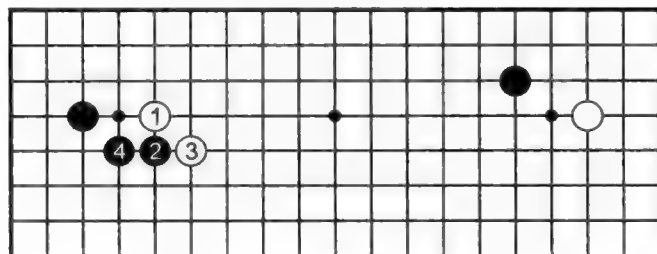


图3

第2型 白①到左上角挂，黑②靠出，白③扳，黑④退后，白棋面临定式的选择。



第2型

图1 白①虎正是当时黑▲一子靠的企图,而白①帮助白棋达到了目的。黑②正好开拆,白左边三子发挥不了作用了。

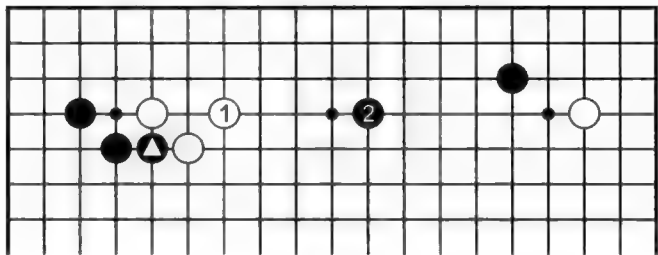


图1

图2 白①长出也是定式,黑②当然断。经过交换至黑⑪接,白棋取得了先手后至9位对黑▲一子夹击,是一个典型的“开兼夹”,这和上图有天壤之别。

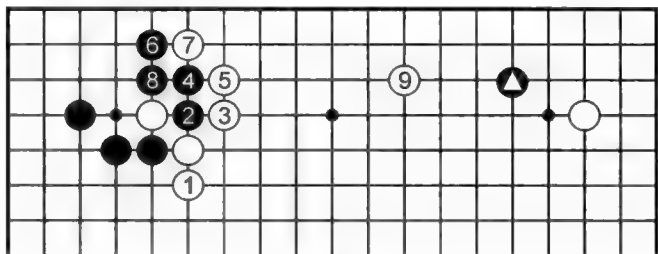


图2

第3型 白◎在右上角低挂,黑棋面临选择。黑棋要注意到右下角白棋的厚势,黑如简单地在A位尖起,白可B位开拆,黑棋不利。

图1 黑①二间低夹,白②到右边反夹是照顾全局的一手好棋。黑③只有尖起,白④跳,黑⑤飞封一子白棋,白②、④两子和下面白子厚势充分配合,而白角上一子上有A位飞入等余味。

图2 黑①采取二间高夹,是希望白8位大跳,黑顺势下到A位。但白②采取了象步飞出的定式,经过交换,白⑩长出后,黑⑦、⑨两子面对下面的白棋厚势,将受到攻击,而角上一子▲也觉得有些单薄。

图3 白②象步飞出时黑③改为压靠,白④挖,黑⑤打,白⑥接。以下白通过弃子,将黑封锁在里面,形成相当外势,和下面白棋厚势相呼应,显然黑棋不利。



B



5

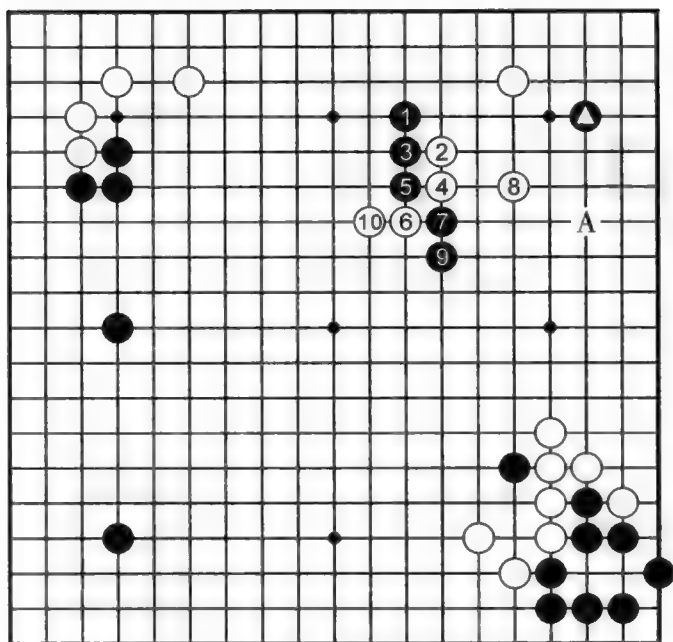


图2

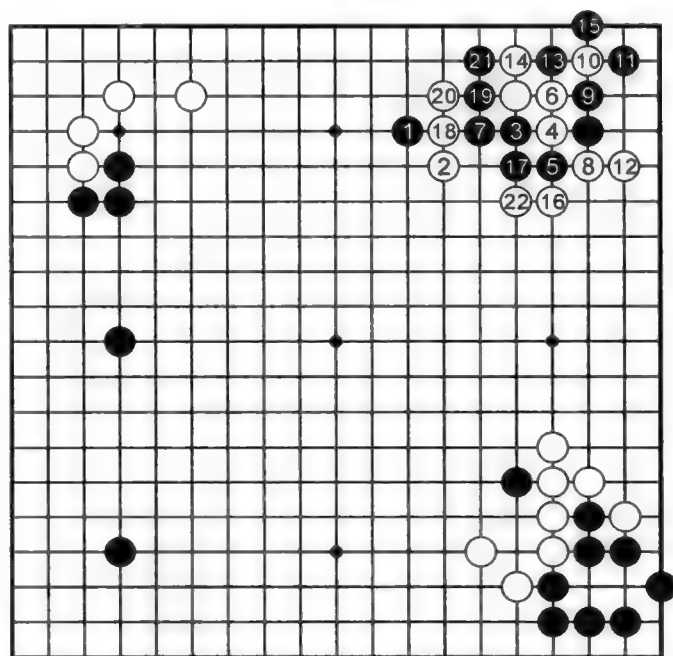


图3

图4 黑①其实在此型时只要老老实实地拆二即可。白②点，黑③挡，白④托后至白⑧立是正常定式。黑①正对白棋下边厚势，而且先手抢到左下角9位大飞的大场，应是黑好！

第4型 全局布局已接近尾声，黑棋先手，当然要在左上角下手了。但选择定式很有讲究，也就是A、B两点如何选点的问题。

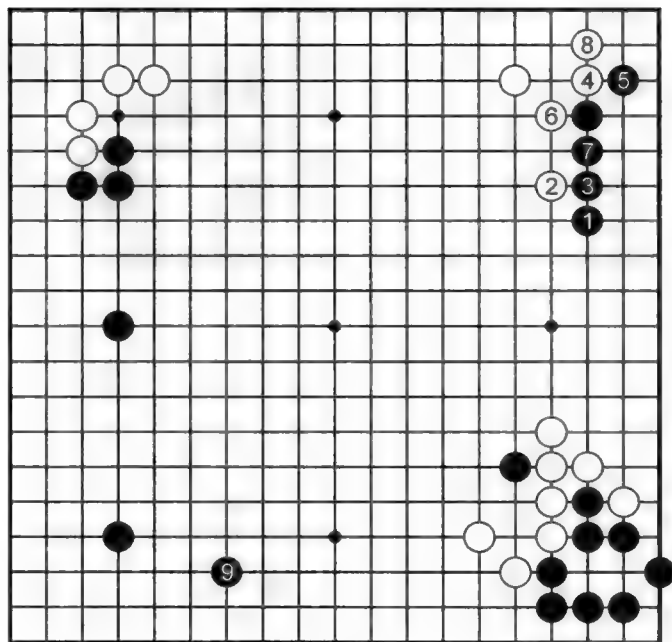
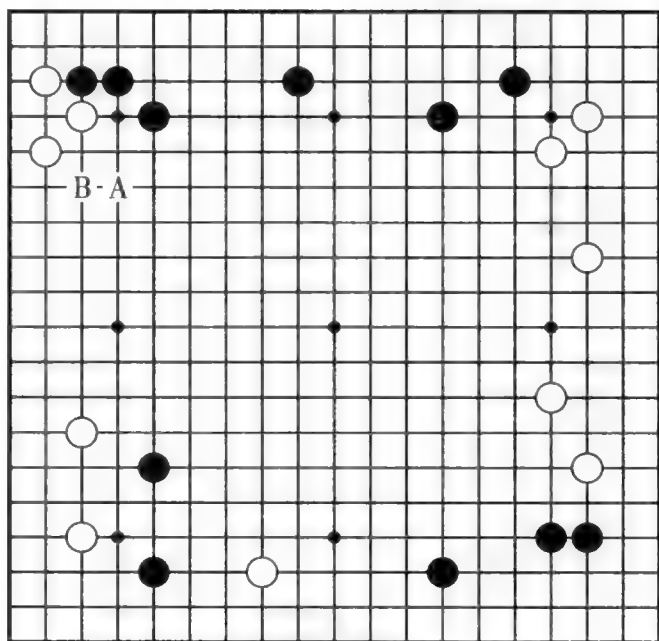


图4



第4型

图1 黑①点是常用定式，其中白⑥是手筋，对应至白⑩完成了定式。黑下面四子正对白◎一子，发挥不了作用，而且上面白有A位的打入，黑B，白C点后黑难办。

图2 黑①用大飞压制白棋，正确。白②尖，黑③退后形成外势，和上面黑棋成了绝好的配合，有成大模样的可能，应是黑棋大好的局面。

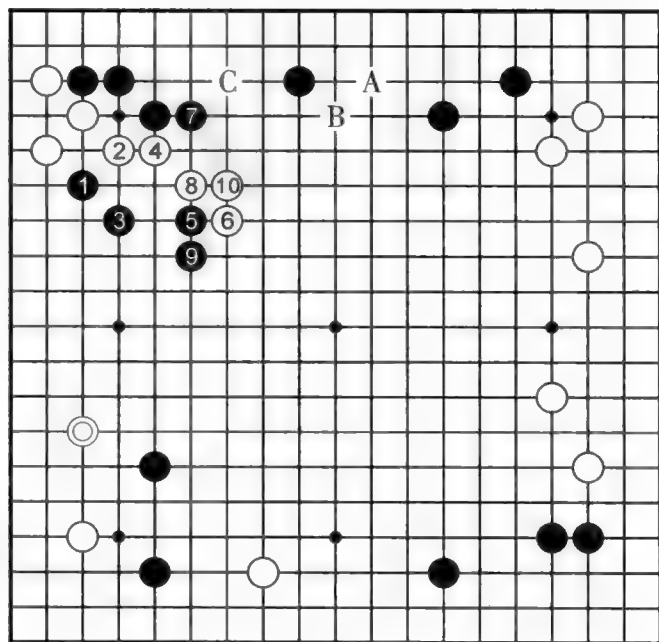


图1

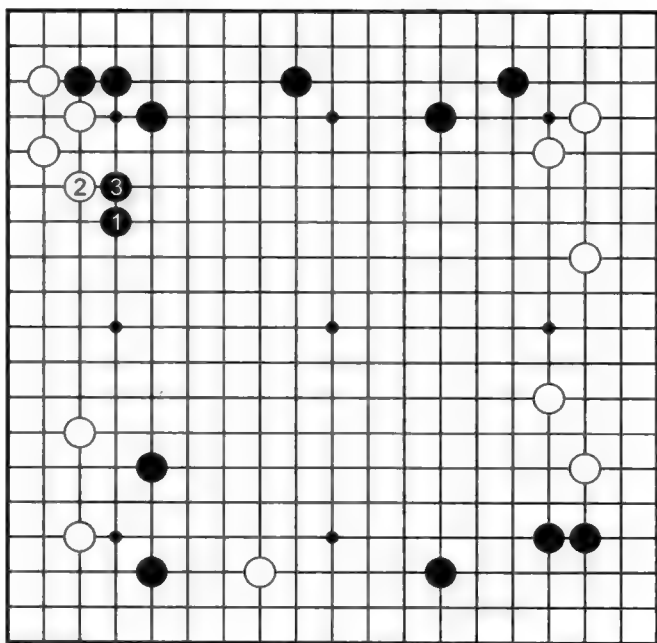
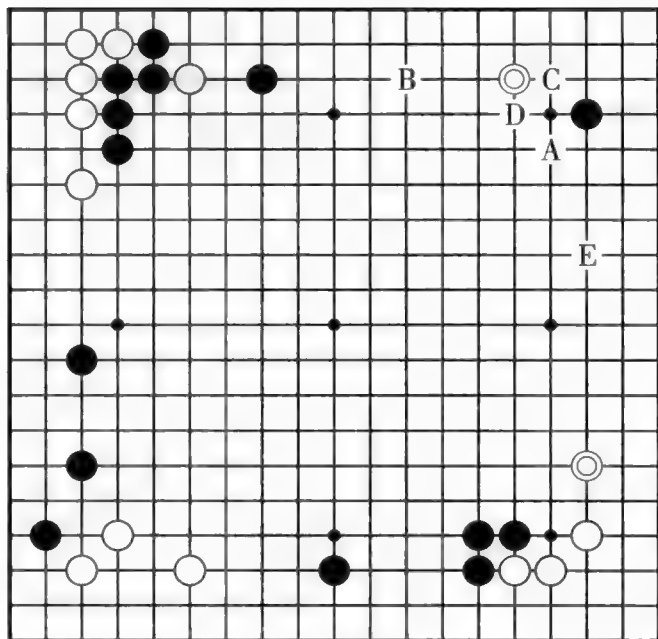


图2

第5型 白在◎位挂，黑棋全局子力配置，应考虑用什么定式才能取得优势。

黑如A位尖起，白即B位拆二，黑C尖，白D长，黑E拆，正对白◎一子，黑棋不爽。

图1 黑①一间低夹，希望白在A位跳起加以进攻，但白②采取了尖顶的定式。至黑⑦拆时白棋先手取得安定，在三个半角取得了实利，这是黑棋很难忍受的。



第5型

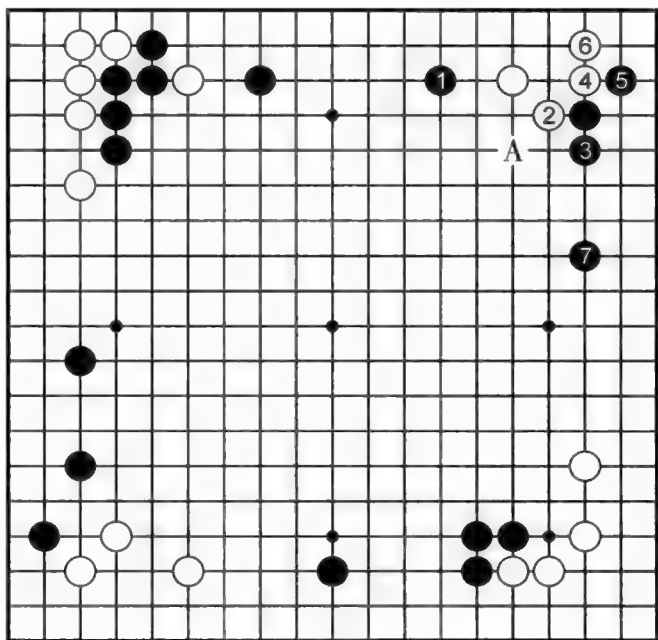


图1

图2 当白②尖顶时，黑③改为向角里长，白④即跳，至黑⑦跳出，也是定式的一型，白⑧脱先到左边8位并是沉着的本手。至于白②以下数子，弹性很大，黑一时无法攻击，而且白还可以伺机到A位压或B位打入，白很惬意。

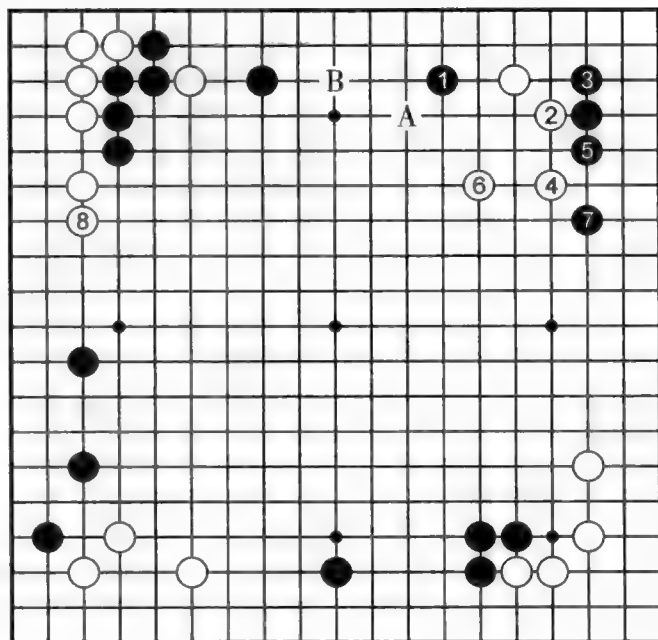


图2

图3 黑①一间高夹才是正应，白②长，黑③长，白④再长，黑⑤仍压，形成一道墙，和左边相呼应，形成模样。当白⑥长时，黑⑦拆二是黑的理想形。

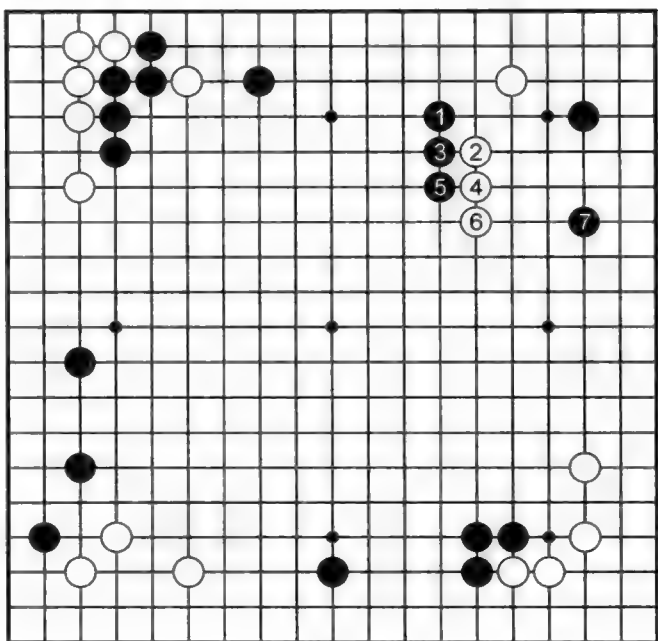
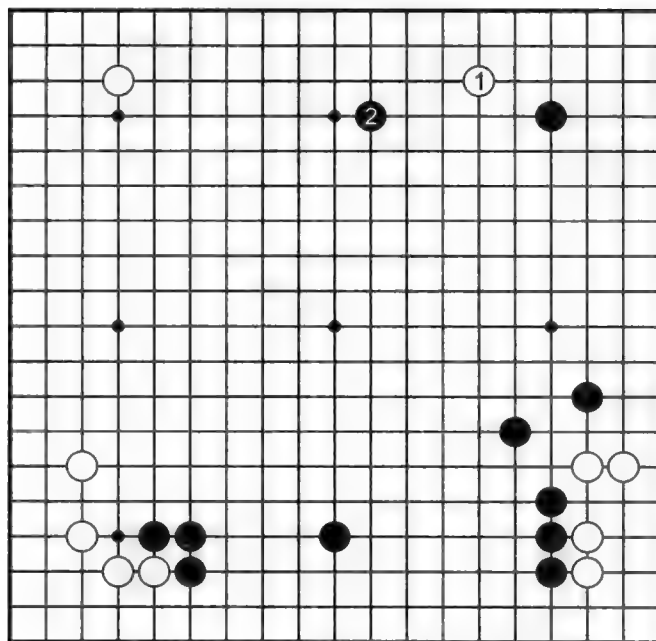


图3

第6型 白①挂角，黑②二间高夹，此时面对下面黑棋的模样，白棋采用什么定式才正确？

图1 白①点三三，以下至黑②0长出是常见定式。结果黑棋得到雄厚外势，和下面黑棋相呼应，形成大模样。全局黑棋有望，可见当时白①点角是失算的一手棋。



第6型

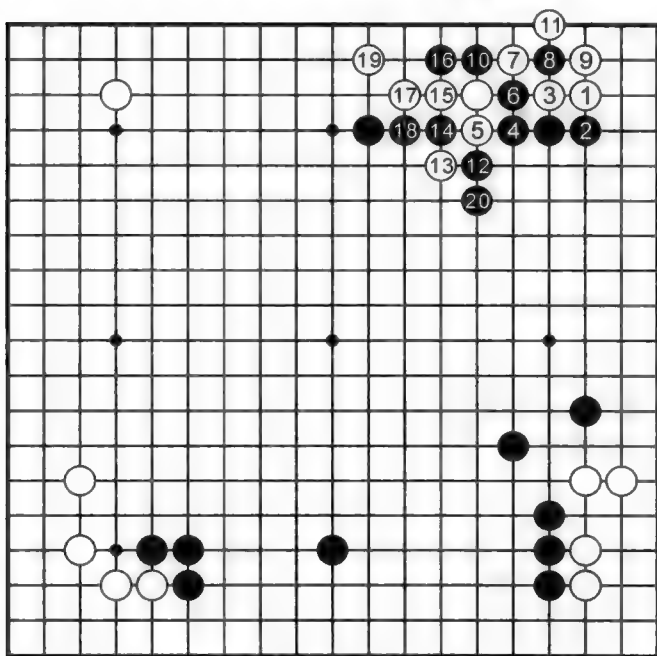


图1

图2 白①跳出才是正确选择,经过交换至白⑤也是定式一型。由于有了白①的箭头,黑棋发展受到限制,而且黑有▲一子浮棋,结果白不坏。

第7型 白①到右上角挂,黑棋应选用什么定式才能和左下角白棋无忧角对抗?

图1 黑①二间反夹,白②尖,黑③拆二,白④是“开兼夹”的好手。至黑⑩黑被封锁在内,而白⑩跳起,和白外势相映成空,结果黑棋大坏是显而易见的。

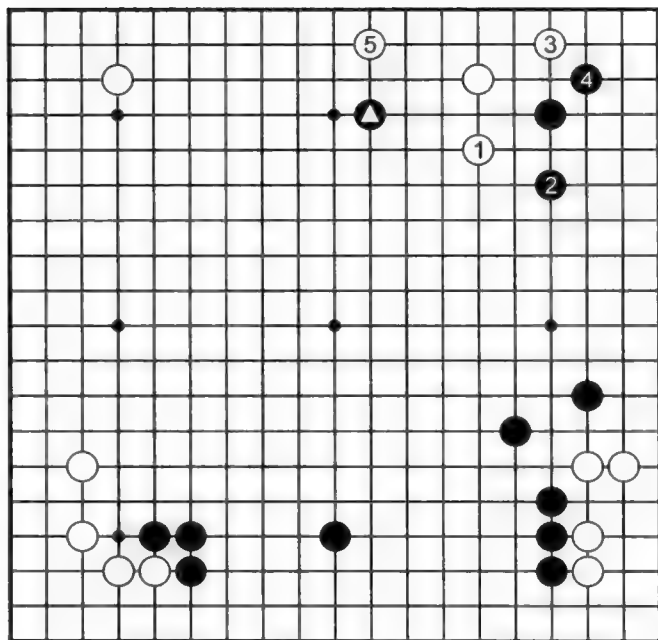
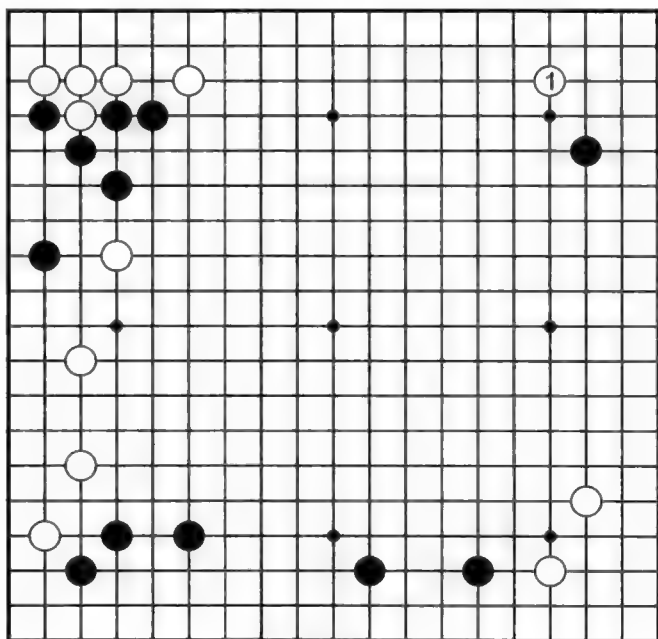


图2



第7型

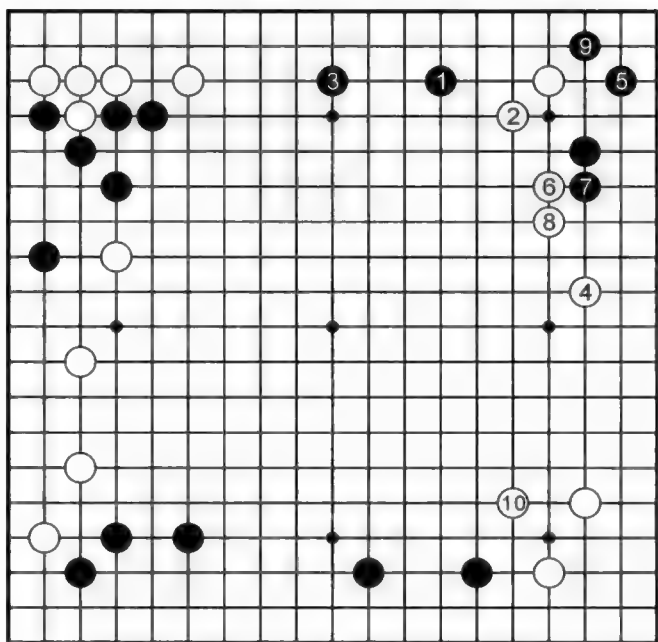


图1

图2 黑①采取大斜定式，至白⑩飞起是典型的“大斜”定式的一型。结果白⑩和左上角呼应成空，而白⑭和左下的白无忧角有联系可能，而黑中间四子则是孤棋，明显黑苦。

图3 黑①小飞压，正确！因为左上白棋处于低位，在定式进行过程中黑⑤忙里偷闲压了一手。定式结果是白后手，黑能抢到25位拆，应该满意。

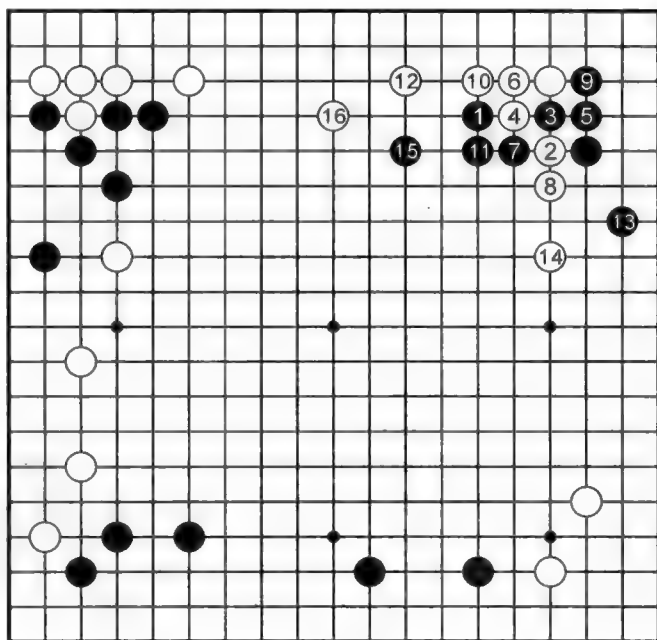


图2

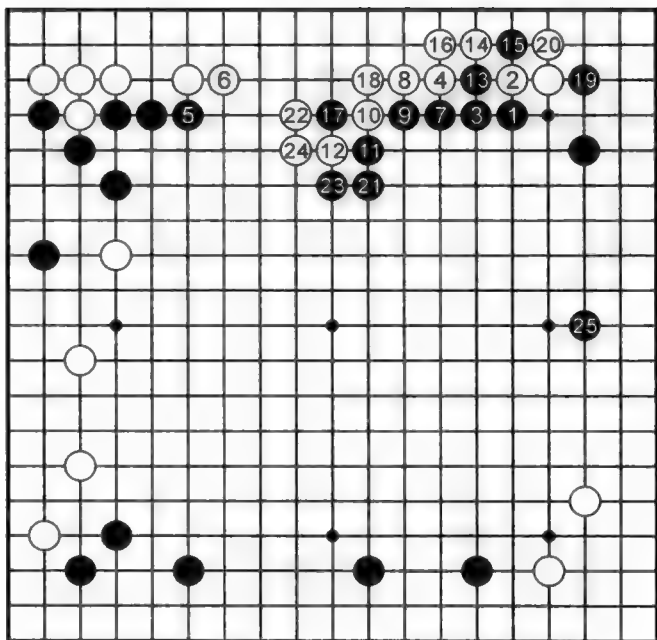


图3

第二节 定式的欺着、骗着及破解

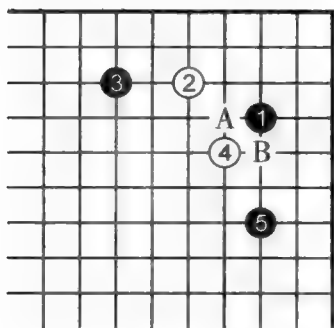
定式在正常对应过程除了正着之外,还有许多强手、无理手、妙手甚至俗手等,这些手段变化无穷,妙趣横生。这些变化部分有很强的实战性,用于实战中就被称为“欺着”,甚至是“骗着”。在争取先手的作战和棋形作战中,有许多高级技巧,而从死活的角度来看,也有不少使对方失败的漂亮手段。

在对付欺着和骗着时,首先要牢记定式,然后在此基础上,如能再进一步懂得欺着,可以使你的判断力、注意力变得十分敏锐,计算力也会得以提高。同时加深了对定式的理解,可以加强实战能力。

现对一些常见的欺着和骗着加以分析,同时举出破解方法。

第1型 黑①一间低夹,白④飞压,按定式一般黑A位冲或B位爬,现在黑⑤拆二是—手出名的被称为十八目半的欺着。白棋应如何应对呢?

图1 白①冲下,正是黑所期盼的一手棋,中计!以下双方对应都是必然之着,结果白被封在内,黑A位打还是先手。白棋角上仅得到十八目加上B位半目,而黑棋外势所得远远大于这个价值。



第1型

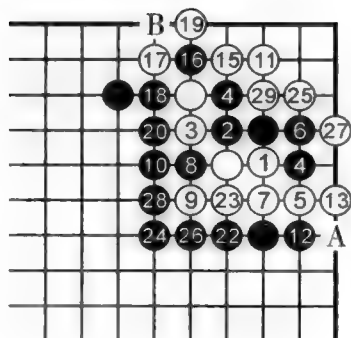


图1

图2 黑⑪断时白⑨改为下面扳,黑⑩紧气很重要,如A位退,白即B位飞入。白⑪打黑一子,结果黑角上实利不小,应是黑优!

图3 黑⑤扳时白⑥不在A位扳,是避开被封的好手。黑⑦虎后白⑧飞下吃住黑一子,结果比图1要好得多,但黑角得到巩固,白棋不爽,关键是白①一手冲造成失误。

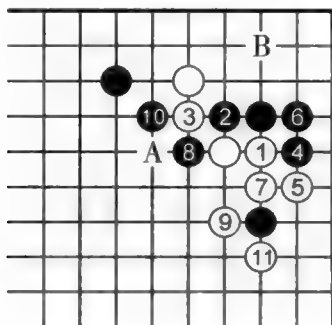


图2

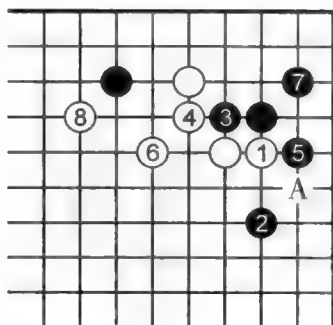


图3

图4 当黑拆二时白棋采取“应不好就不应”的回避下法,到左边压靠,黑②扳,白③挺起,当黑①顶时白⑤曲,用愚形三角来对付,反而是好手。以后A、B、C三处白可得一处,应是白不坏。

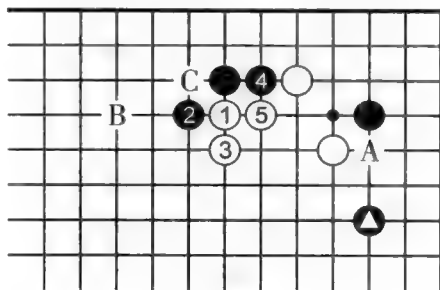
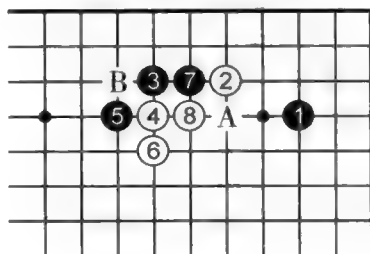


图4

第2型 这是小目低挂一间低夹定式。白⑧本应于A位长,而改为8位挡,是瞄着黑棋B位的断头。黑棋如对应不当,则将吃亏。

图1 黑①尖顶,企图渡过,白②立下是弃子争势的下法。黑③断是骑虎难下,白④打一手后再6位断是次序。以下对应至白⑭,白吃黑一子,白二子虽被吃,但外势雄厚,而且还伺机于A位飞下,黑棋不爽!



第2型

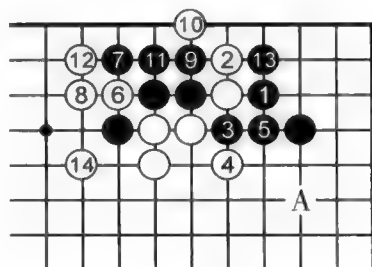


图1

图2 黑①直接断,白②立下,黑如A位虎即成为上图。黑③虎护断头,白④即打出,以下至黑⑪将进行中盘战斗,但角上黑棋一子被吃,黑总耿耿于怀!

图3 黑①采取避开下法,到右边拆二,虽是一法,但被白②断后,黑已无法整形了!

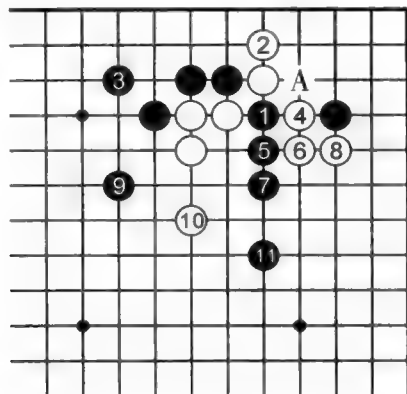


图2

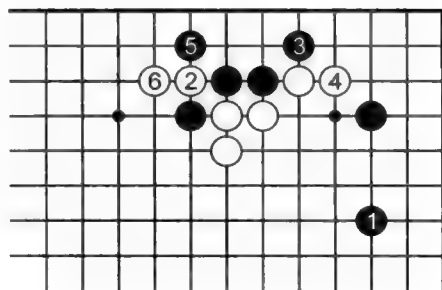


图3

图4 黑①到左边虎,以静待动,白②也虎,补上断头是正应,黑③长,白④扳,黑⑤扳后,等白⑥退时黑⑦拆二,黑棋得到两面,应该满意。

图5 黑①虎时白②到下面拦,黑③就夹,白④只有接上,黑⑤渡,获利不少。白棋虽有外势,但并不巩固,黑好!

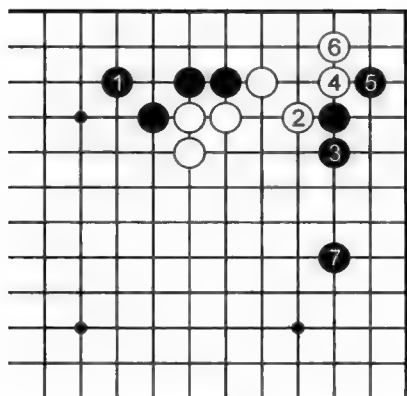


图4

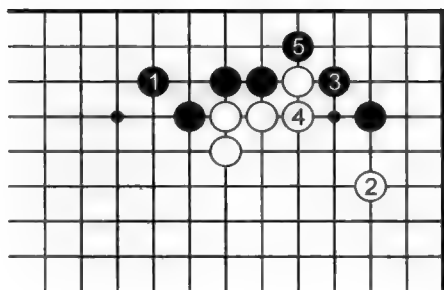


图5

图6 黑①虎时白②飞压,黑③随即长出,至黑⑦后,黑棋两边得空,白棋有落空之感。另外,白②如在A位虎补断,黑即简单于B位拆二,黑即可满意!

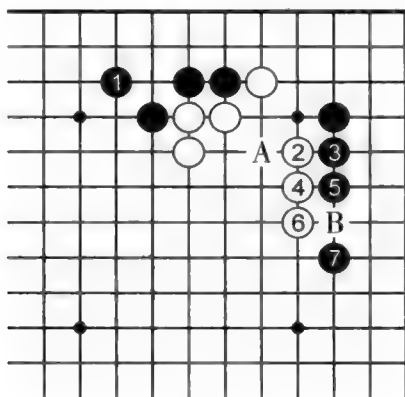
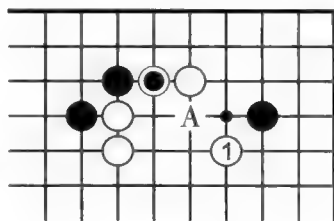


图6

第3型 此定式黑●位顶时白应在A位挺,现在白①飞下,是一手很有心机的欺着。

图1 黑①长,白②也长,黑③跳后白④立下,是欺着的精华。黑⑤防白A位断、虎,白⑥冲下后于8位断,黑⑨打,至白⑫征吃一子黑棋。显然是白大优。

图2 当白⑧断时黑⑨改为接,白⑩即向里长入,黑⑪长,白⑫也长,此时已看出基本图中白①一



第3型

子作用了！双方对应至白②，形成典型的“拔钉子”，黑棋被全歼。

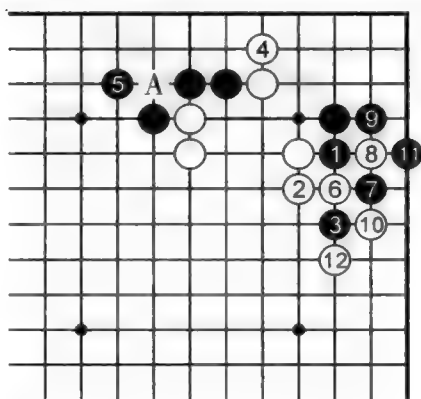


图1

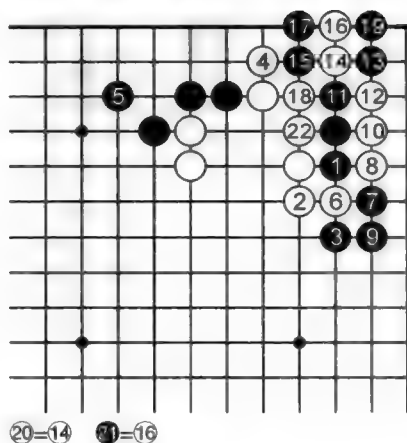


图2

图3 黑棋只要在白②长时多长一手，等白④长时再跳，白已无A位的冲了，而中间白棋很薄，尤其是白⊙两子和黑▲两子交换，白棋大损。

图4 当黑①长时白④曲，又是一个欺着，黑⑤虎补上A位断点，白⑥到右边飞，白棋棋形舒展。黑棋显得局促，不爽！

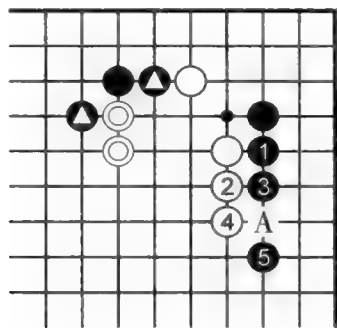


图3

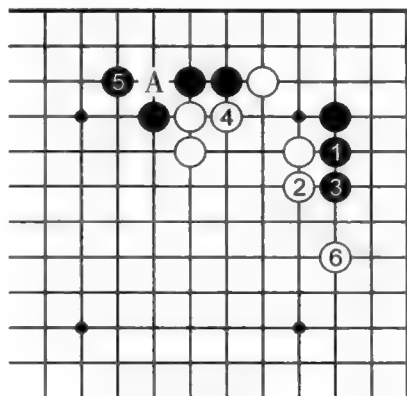


图4

图5 当白④曲时黑棋采取弃子方法，在黑⑤冲后于7位扳，白⑧虽断得黑二子，但以后黑还有A、B、C等处的利用，而下面被黑⑦二子头上扳，白棋不爽。

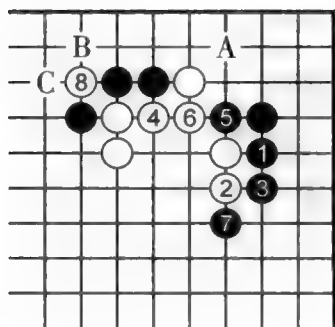
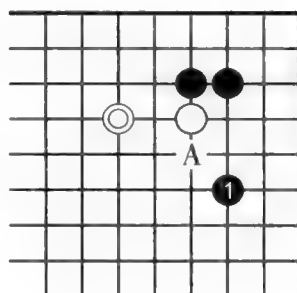


图5

第4型 这是三三定式的一型。白○跳时黑本应在A位夹,现到1位拆二是诱着。白棋不可随手!

图1 白①见有机可乘而冲下,正中黑计,黑②挖后4位接上,再于6位断。白⑦挡下是强手,但黑⑧扳,再10位接上后,白棋形状支离破碎,无法再进行了!

图2 当黑在6位断时白⑦改为打,是常见手法。但黑⑩后黑一子仍有活力,白如在下面拦,黑有A位扳的大官子,白不满意。



第4型

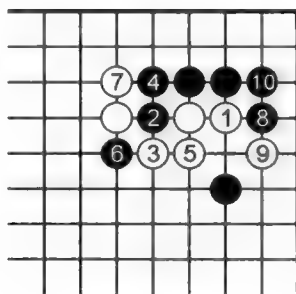


图1

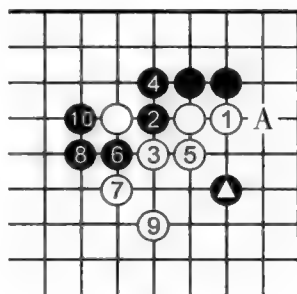


图2

图3 黑①接时白⑤直接虎顶,黑⑥立即到右边二线扳,白⑦先接,黑⑧当然跳出,白⑨扳至白⑬接。虽说白得到外势,但黑实利不小,应是黑稍好。

图4 黑②挖时白③改为上面打,黑①长出,白⑤到角上扳,黑⑥先扳后再8位打,对应至黑⑫,白棋被吃。

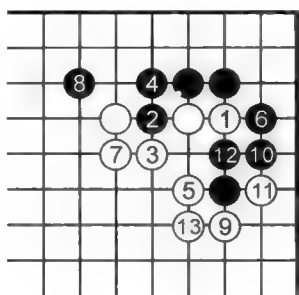


图3

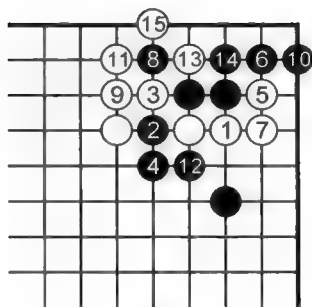


图4

图5 当黑▲拆二时,白①虎是对付黑▲骗着的最佳应手。黑②只有曲,白③拆,应是白棋舒展之形。

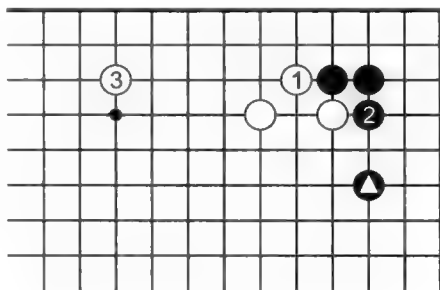


图5

第5型 这是“倚盖”定式,黑①一般在A或B位补,现在上面开拆是一种积极的下法。白②冲后在4位断是无理棋,但黑要小心对应。

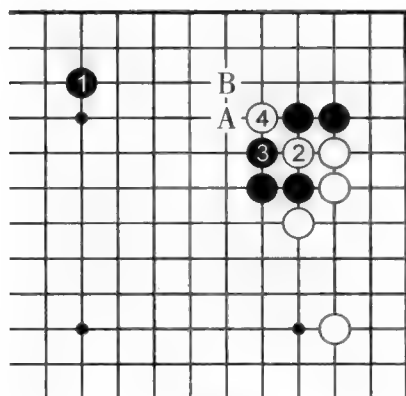
图1 白①断时黑②到上面打,正中白计。对应至白⑦,黑棋显然大亏!

图2 白①断时黑②先到右边立下,白③当然接上,黑④回到左边打,至黑⑧立下是强手。白⑨跳,黑⑩打后挖,白⑪打,黑⑫接,白被杀。

图3 白⑥改为立下,黑⑦立即挡,白⑧跳,黑⑨托,白⑩扳,黑⑪立下后,白棋被吃。

图4 当黑②立时白③挡下,这样黑少了一口气,再用前两图已不合适了。但黑仍有对应手段,当白⑨跳时黑到下面断是制造本身劫材。白⑫提劫,黑⑬打,白只有接,黑⑭提后是“万劫不应”的生死大劫,白将崩溃。

图5 当黑⑪挖时白⑮改为下面打,黑⑯接,白⑰紧气,黑⑱打,白⑲接时黑⑳扑入,结果白被吃。



第5型

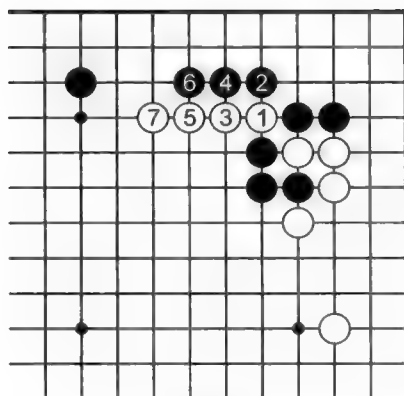
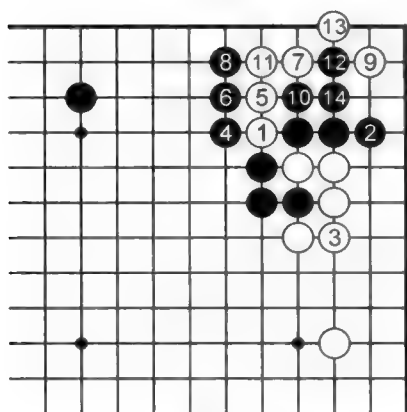
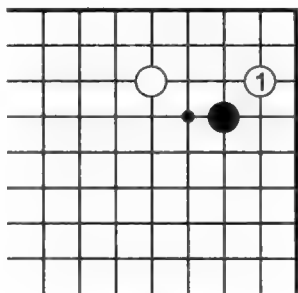


图1



第6型 应是白棋目外,黑小目挂,而白①到二线点入,是明显一手骗着,这手棋的目的是白棋企图通过弃子得到外势。

图1 黑②挡下,白③顶是准备好的一手。黑④曲,白⑤退,黑⑥曲,白⑦跳,白弃去一子得到厚势,黑大亏。黑⑧如改为A位曲出,白即于4位长出,黑成空三角愚形,而且尚未安定。



第6型

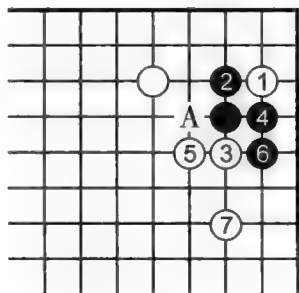


图1

图2 黑①改为靠,白⑤渡过,黑⑥打,白⑦扳,黑⑧打白一子,黑棋得到厚势,可以满足。

图3 黑①靠时白⑤扳,黑⑥虎,白⑦渡过,黑⑧如在9位打,白A位接后,B位扳和13位断,可得一处。至白⑬曲,白好!

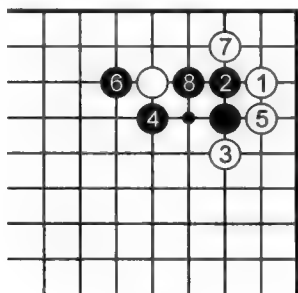


图2

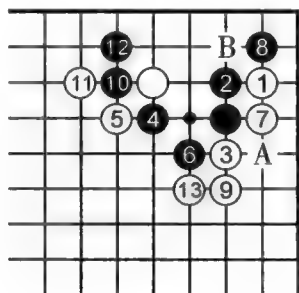


图3

图4 白③顶时黑①扳,白⑤长出,黑⑥曲下,白如7位断,黑⑧长出,白被分在两处,黑充分可战。

图5 黑①扳时白⑤改为长回,黑⑥即打,白⑦接后黑⑧接上,白⑨断,黑⑩打后在12位虎,结果应是黑稍有利。

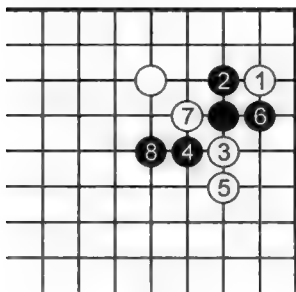


图4

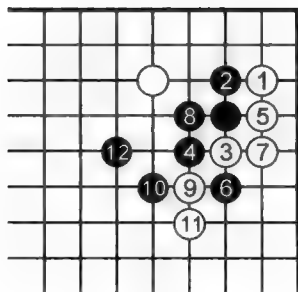


图5

图6 黑②飞下,企图飞断白棋,正中白计。白③冲,黑①挡,白⑤断后至白⑪是必然结果,黑棋大亏。

图7 白①点时黑②在下面挡,白③长回,黑①长,白⑤接后黑⑥拆三,结果应是两分。

图8 黑②尖是避开白棋欺着的最佳应手。白③只有长回,黑①跳起,逼白5位飞应后再于6位开拆,虽没有给白棋打击,但也不坏。黑②也可在A位飞,白③,黑6位拆,白形更好!

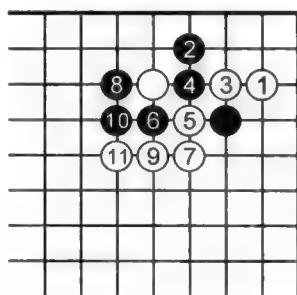


图6

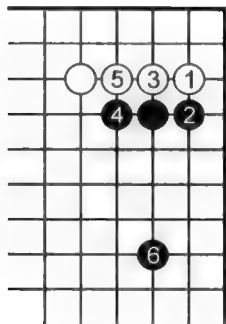


图7

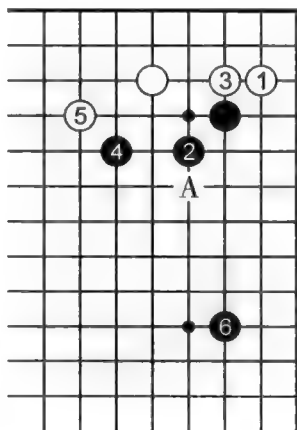
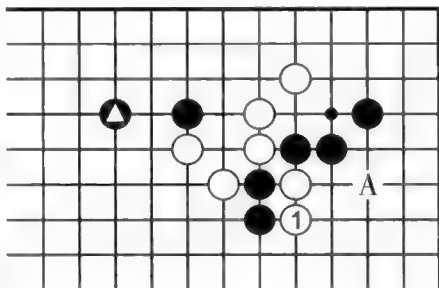


图8

第7型 这是黑小目白低挂黑二间高夹的定式。黑在▲位跳后白应在A位跳下，现却在1位跳出，黑棋却不能用强硬手法来对付这一欺着。

图1 黑②是“两子头上闭眼扳”的一手棋，没有错。白③曲，黑④贴长也对，但白⑤长时黑⑥却上了当！白⑦扳，至黑⑯不得不接。白⑬托，黑⑭扳，白⑮嵌，角上黑被吃。黑⑪如改为A位挖，白即B位打，黑15位接，白14位长出，黑仍不行。



第7型

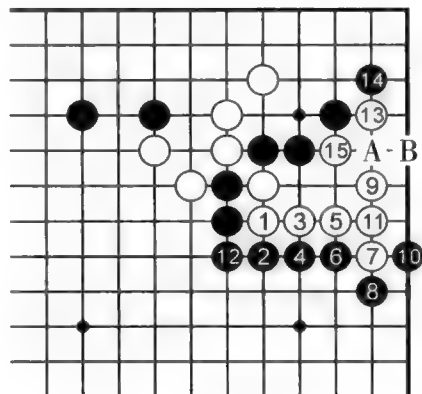


图1

图2 当白⑤立下时黑⑥向下尖出，是不让白棋借劲行棋的好手。

图3 白①托，黑②扳，以下对应是双方必然。至白⑬，黑白两块均活，结果黑得先手，而且外势雄厚，应是黑好！

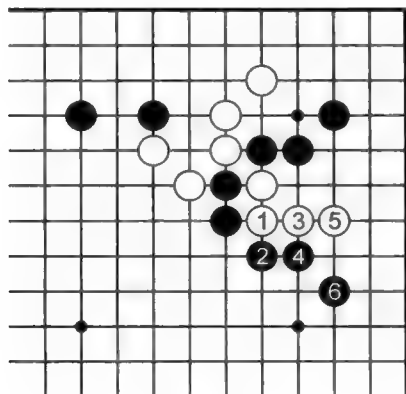


图2

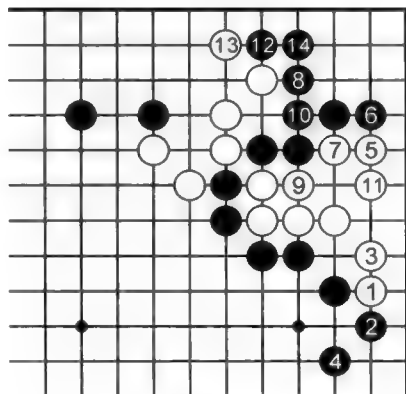


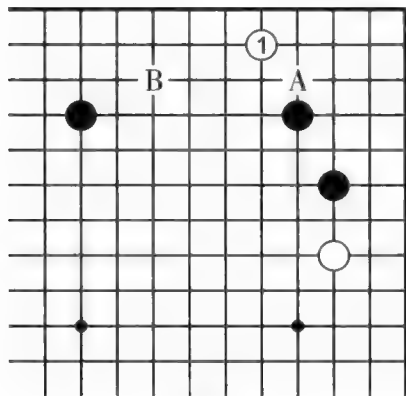
图3

第三节 中盘的欺着、骗着及破解

定式的进行中有骗着和欺着,但在定式之后仍有不少欺着,多在中盘战斗中出现,姑且叫作中盘欺着吧!但仍属于角上定式的后续变化,所以归纳于此章中!

第1型 白①是在这种情况下的一种特殊挂角方式,被称为“二五侵分”。这是一种常见的下法,黑如A位应,白即B位飞出得到安定。

图1 黑②靠下,白③长,黑①接,白⑤拆。虽说白得到了安定,但由于有黑▲一子,发展受到限制,白不能太满意。



第1型

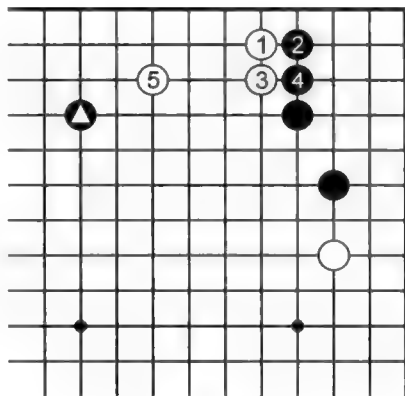


图1

图2 黑②靠时白③挖,黑①在外面打,是有胆量的一手棋。白⑤长入,黑⑥当然长,对应至黑⑪。应该说是黑棋实利不小,白稍差。

图3 黑②靠时白③到下面碰,这就是一手让子棋中有名的欺着。下面逐一探讨一下对应方法。

图4 黑①挡已是软弱的一手了,白⑤再挖,黑⑥打后至白⑨打。白棋步步先手,不仅达到了封住黑棋的目的,外势雄厚,还有A位飞封的一手棋。如黑被让子较多,由于简明,黑棋也可以下。

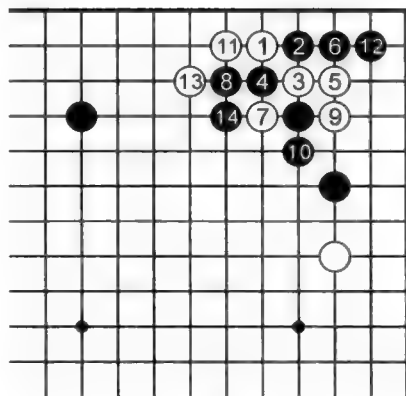


图2

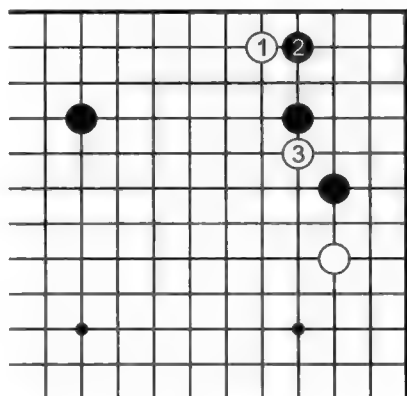


图3

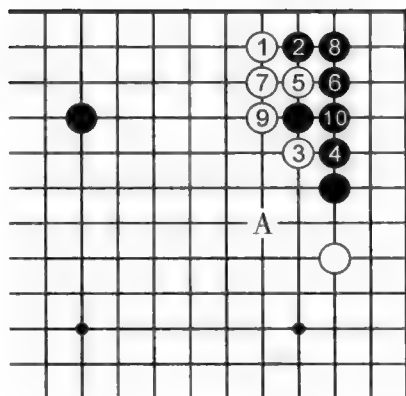


图4

图5 黑⑪改为冲出反击白棋,正确!白⑨到角上打吃,黑⑩反打后到左边跳出,厚实比上图优。

图6 其实在白⑤挖时黑⑥可在外面打,白⑦长入,黑⑧接上,白⑨不得不打,黑⑩反打后在12位虎。此形黑外势雄厚,而且白③和黑①交换明显,白亏!这种下法简明,黑可下!

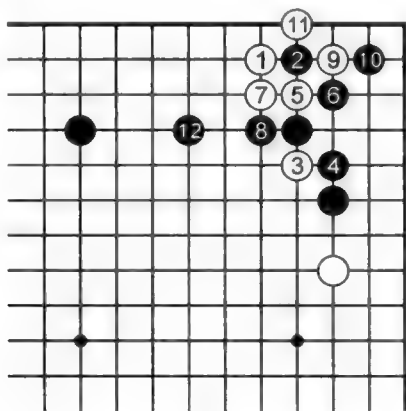


图5

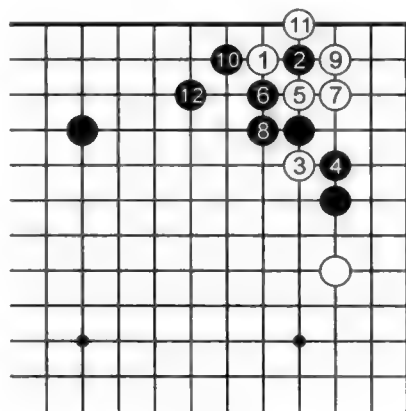
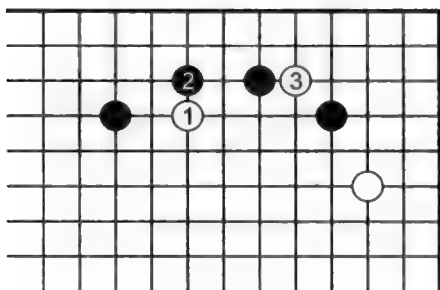


图6

第2型 这是让子棋可见的欺着,白①浅侵,黑②托后白③到角上靠,这就是欺着!黑棋千万要小心!

图1 白①靠时黑②断,正中白计。白③到左边扳,黑④再断,于是白⑤打,黑⑥

立,白⑦再于左边打,黑⑩虽渡过,但黑⑪打,黑⑫接,白⑬扑是紧气不可少的一步棋。以下是双方必然交换,白得到14位跳补,黑棋损失惨重。



第2型

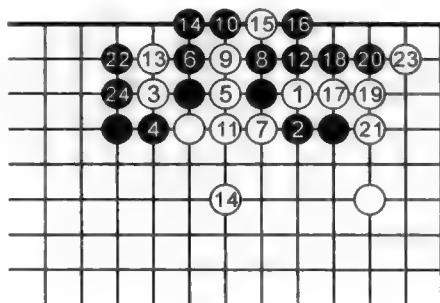


图1

图2 黑⑫改了一个方向打,白⑬先到右边打,白⑮仍是不可少的次序。以下至黑⑳,后手吃白两子,白㉑跳出后中腹形成厚势,黑棋被封锁在内,全局大坏!

图3 当白⑨长下时黑⑩改为下面打,白⑪只有接上,黑⑫包住白棋至黑⑳,也是正常对应。结果黑棋仍然稍亏,不过比前两图好多了!

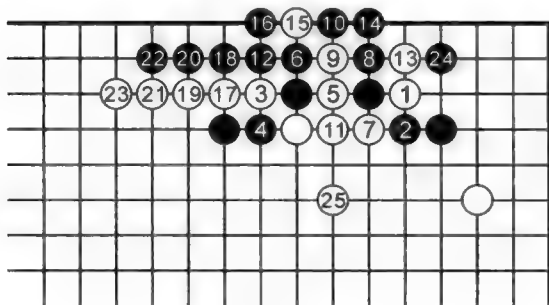


图2

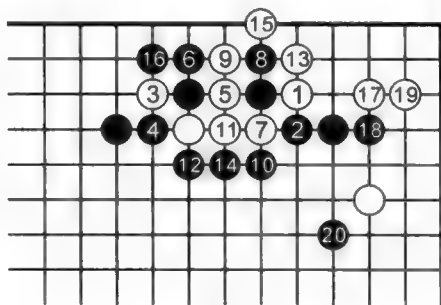


图3

图4 其实当初白①打入时就是一手无理棋。黑②应到右边尖顶,白③挺起时黑①跳起,白被分在两处,很难办。

图5 白①打入时黑②托,也不是不可行,但白在3位碰时黑①避开其锋而到左边虎才是妙手。白⑤只有长,黑⑥顺势长出,白⑦扳是局部好手。但黑⑧不予理睬而压住右边白㉑一子,白⑨打后只有虎补断头,黑⑫扳。结果黑两边均获利不少,而中间白棋尚未安定,显然黑大优。

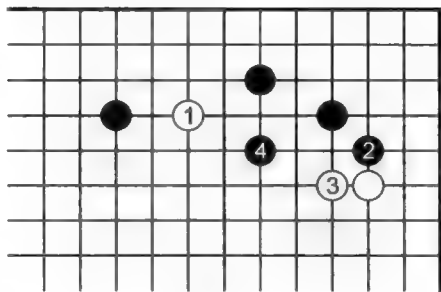


图4

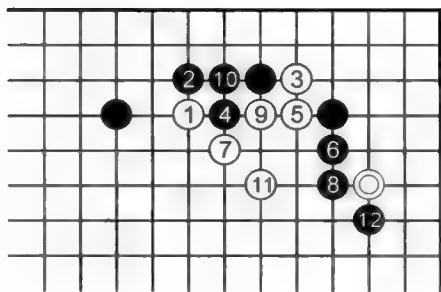
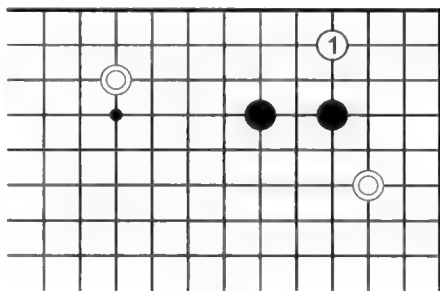


图5

第3型 白①以两边◎白子为呼应而点入黑角,是可弃可要的一手棋。黑棋在对应过程中不能吃亏。

图1 黑②虎,白①已不能回到两边了,但白③飞入后再5位长。由于有白①一子,黑⑥不能A位扳,只有长,已亏。白⑦还到上面拆,白①还有B位长出的可能,黑棋显然不行。



第3型

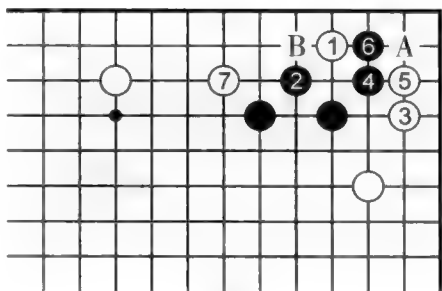


图1

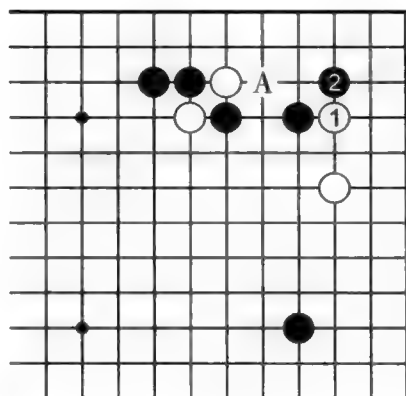
图2 黑①到左边跳下,白②马上到右边托,黑③当然扳,白④冲断是弃子。以下对应至黑⑪提白两子,黑棋形状凝滞。

图3 黑②如改为玉柱立,虽然是坚实的一手棋,但过于软弱。白即拆二,同时拉回白①一子,而且以后有A位尖出的可能,所以黑①可在A位落子。白如B位长出,不要怕战斗!黑②如改为B位小尖,白仍3位。

图4 白①顶是最顽强抵抗手段,也是“形”。白③长,黑①尖,阻止白棋逃出,白棋只有5位扳,至白⑨后手活角,但外面两子◎白棋在黑厚势之下,很苦!

图5 白右边如原有◎一子,则黑②可采取对右边一子压靠。白③扳时黑①虎,

下对应至白③挺起,是在中间形成战斗,但白棋主动!



第4型

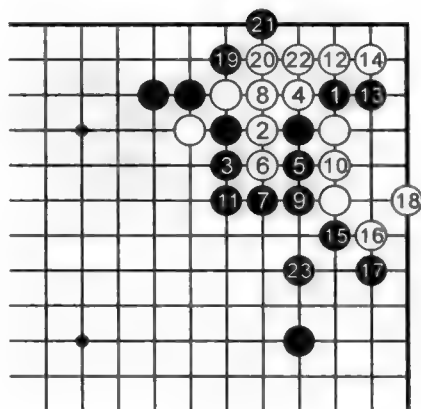
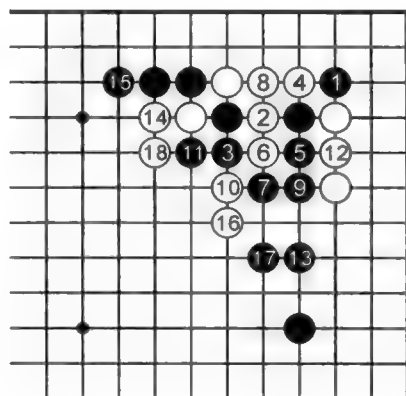


图1



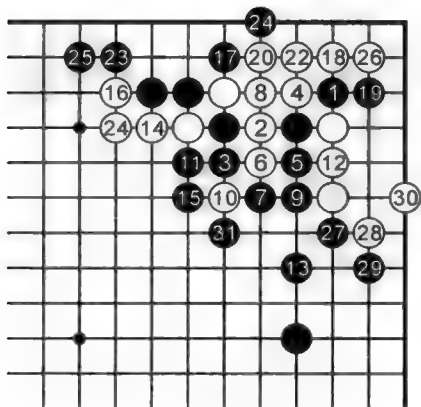
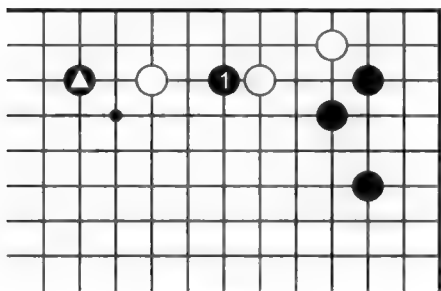


图4

第5型 角上是常见星定式,黑①有左边一子黑棋▲呼应而碰,白棋如何应?

图1 白②下扳,黑③扭断,白④打,黑⑤反打后7位接。白⊙一子被断开,还要防黑A位封,显然白不爽!



第5型

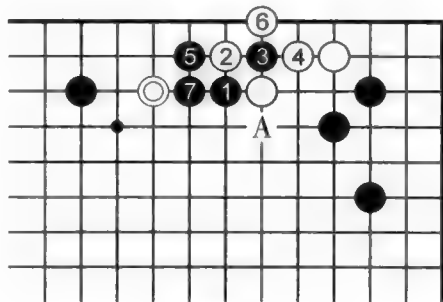


图 1

图2 黑③扭断时白④换成上面打,黑⑤也换个方向打,白⑥提,黑⑦接后角上实利太大,白亏。

图3 黑①碰时白②改为下面扳,黑③、⑤就简单地爬回。白被掏去根据地,不爽!

图4 黑①碰时白②夹是正应,黑③扳时白④退,黑⑤接,白⑥轻松渡过,黑无所获。

图5 白②夹时黑③到上面扳,白④顶是好手!黑⑤打后只有7位接,白⑧断,结果和上图大同小异,白棋不亏。

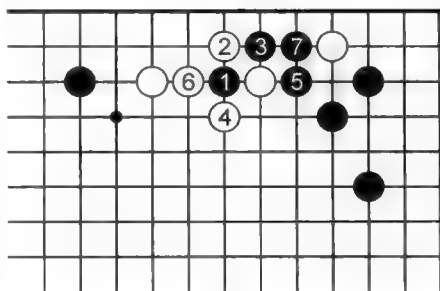


图2

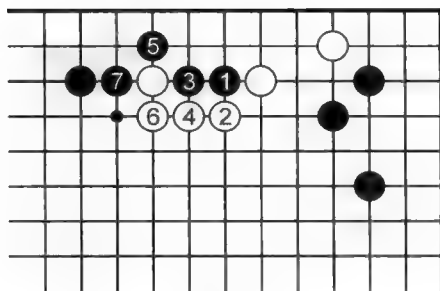


图3

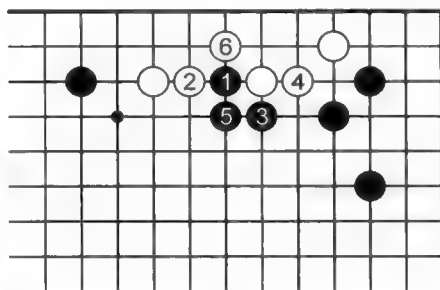


图4

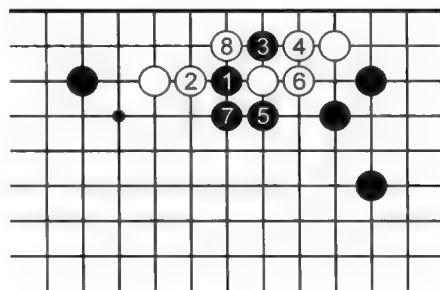
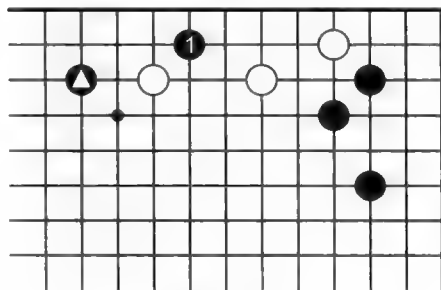


图5

第6型 黑棋因有▲一子在接应,所以点入,白棋一不小心就吃亏了!

图1 白②挡,太弱,黑③长,白④虎,黑⑤顶后白空被掏,而且还未活净。

图2 黑①点入时白②挡,黑③尖,至白⑧顶,黑棋被全歼,如此说来黑①不是不成立吗?但这是因为黑棋对应失误的结果。



第6型

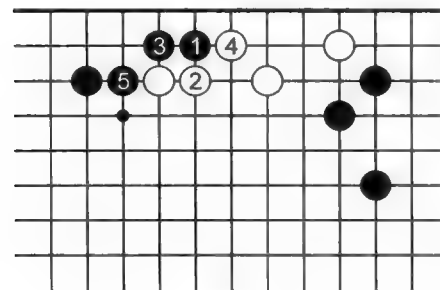


图1

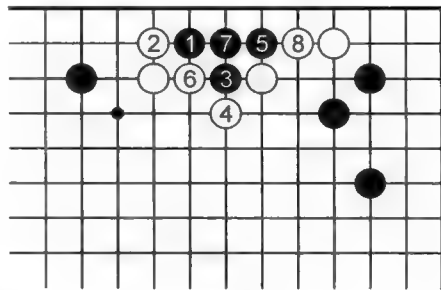


图2

图3 白②挡下时黑到另一边尖,白④挡,开始上当。黑⑤尖顶,白⑥长,黑⑦贴长,白⑧不得不补断。黑⑨团虽是愚形,但能将白棋分成两块,大成功!

图4 白⑥改为扳,黑⑦就断打,白⑧接后黑⑨打,白⑩挤,黑⑪提,至黑⑬,白被封在内,黑棋大好!

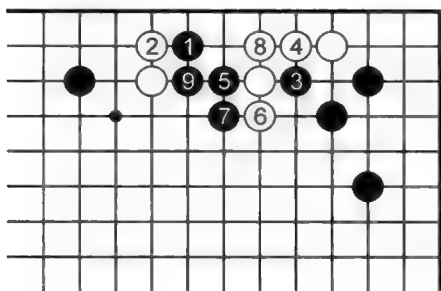


图3

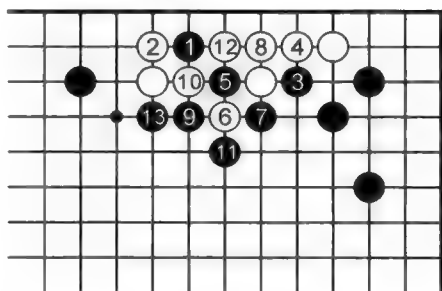


图4

图5 黑⑤尖时白⑥到上面虎,但被黑⑦打后至黑⑪补断,白被压在二线,而且还未活净,白成败势。

图6 黑④尖时白④立下是一变,黑⑤冲下,白⑥渡过,黑⑦长出是弃子。白⑧扳,黑⑨断,强手! 以下对应至黑⑬补断后,白虽吃黑两子,但成为典型! 而且如脱先黑A位扑后,白不活,大亏!

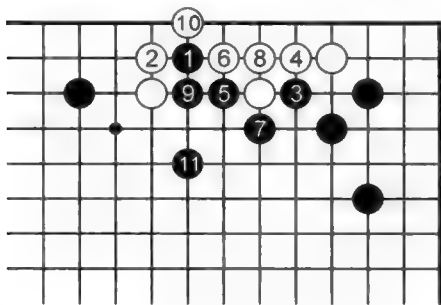


图5

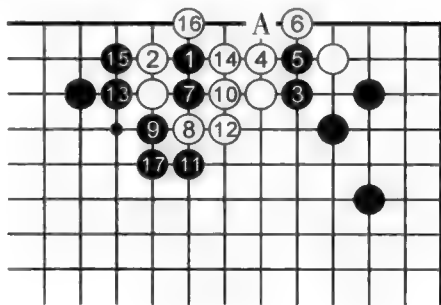


图6

图7 黑③顶时白④向下长是正应,但黑⑤扳时白⑥断,又上当! 黑⑦接,白⑧只有向角里长,黑⑨靠出,好手筋! 白被分成三处,大为不利!

图8 黑⑤扳时白⑥挖是正确对应。黑⑦打,白⑧反打,黑⑨提时白⑩断,结果至白⑭,先手提劫。

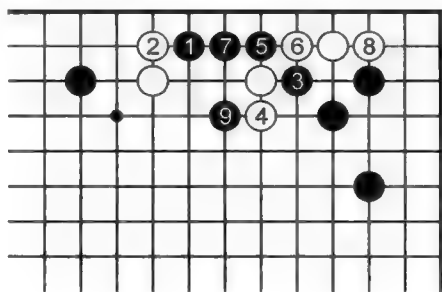
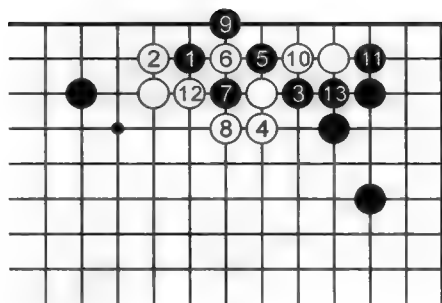


图7

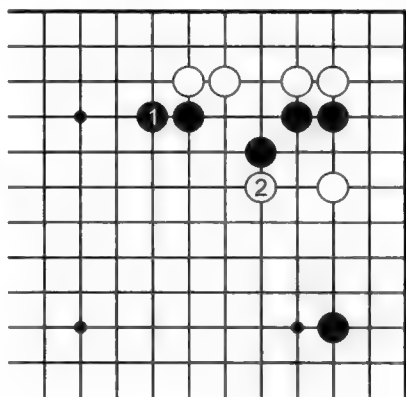


⑭=⑥

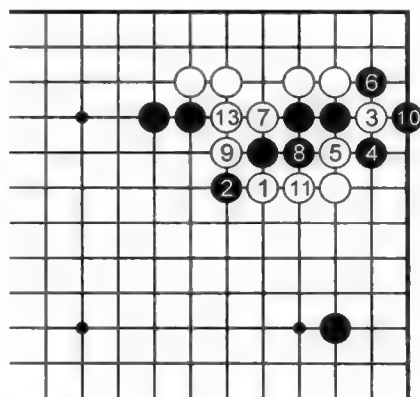
图8

第7型 黑①长后白②靠出是一手欺着,黑棋不可随手,否则将吃大亏。

图1 黑②扳时白③到右边二线扳,黑④扳,白⑤断,黑⑥打时白⑦挤打至白⑪打,黑成愚形。白⑬接后,黑棋很难处理,明显吃亏不小。



第7型



⑫=③

图1

图2 黑为避开白在7位挤,而在6位挖,白7位打后在9位接上,黑棋形成的外势毫无用处,明显吃亏了!

图3 黑⑤打时白⑥立,黑⑦到上面挖,白⑧后到10位打,黑⑪至黑⑬形成转换。

图4 黑②到角上扳是正应。黑①接后白⑤不得不防黑在此扳,黑⑥再到上面曲下压缩白棋,至黑⑫飞起。白中间数子尚要治孤,同时黑扩大左边,全局黑优。

图5 黑⑥时白⑦冲断,显然无理。黑⑩先扳角再12位挖,黑⑪接。外面白棋断头太多,无法补好,而且角上还要补活,显然白棋不行。

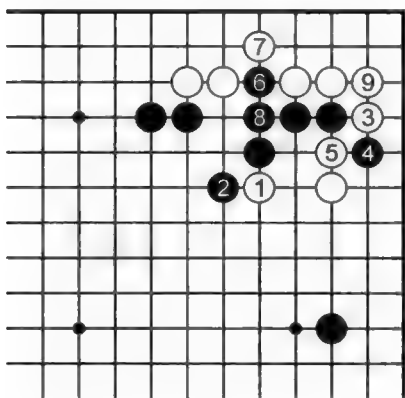


图2

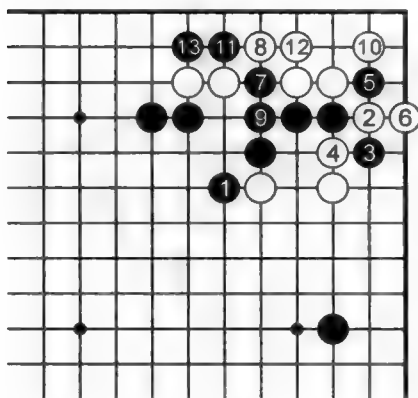


图3

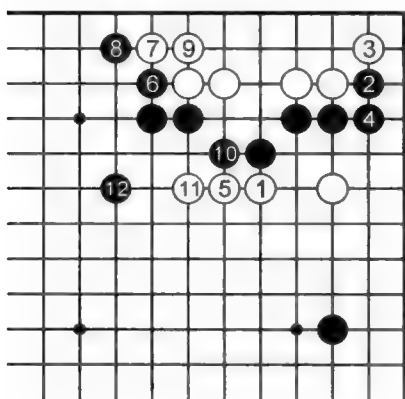


图4

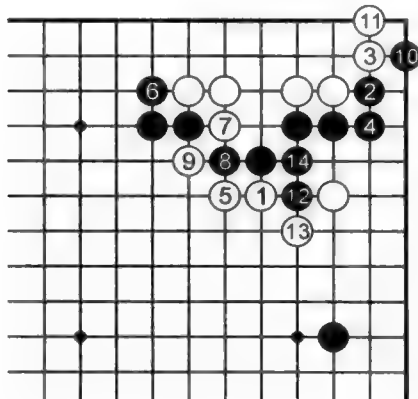
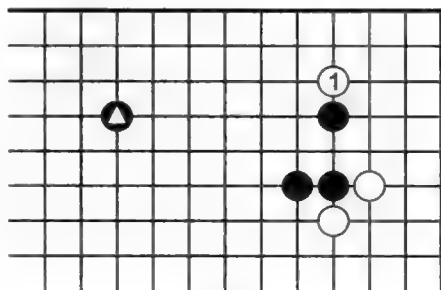


图5

第8型 这本是压长定式，白1位托不在定式之内，明显带有欺着意味。黑棋的应手要照顾到黑▲一子才行。

图1 白①托，黑②扳，随手！白③立下，黑④阻渡，白⑤到上面二线扳，至白⑪拆，黑棋两边均不得空，尤其▲子变成重复之形。

图2 黑②内扳，白③当然长出，黑④立时白⑤先长一手，黑⑥压，白⑦长后仍要



第8型

8位接上,白⑨飞出,黑一子成了浮棋。黑⑥如在8位单接,白即A位拆二,白得安定。

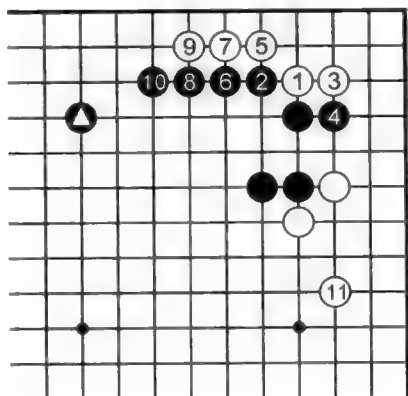


图1

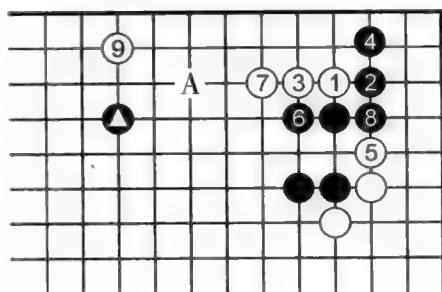


图2

图3 黑①在白③长时到4位虎,白⑤马上到角上扳,黑⑥退后白⑦拆二,白棋在黑棋本应成空的地方活出一大块来,黑棋当然心情不爽!

图4 黑②外扳,白③立时黑①立下,白⑤曲,至黑⑫,黑虽形成了左边大模样,但白在角部所得比白①在5位托的定式所得要多,而且是先手,由此可见,白占了便宜。

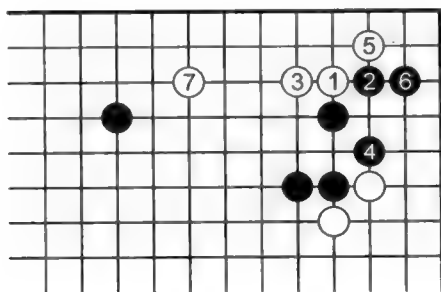


图3

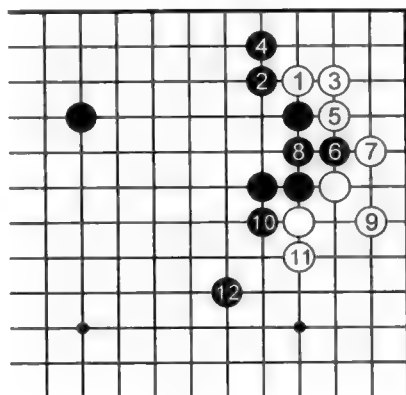


图4

图5 白①托时黑②虎是正应,但白③立时黑④扳是错着。白⑤反扳后,黑⑥连扳时白⑦打是以错着对错着。结果至黑⑫吃下角上两子,白棋获利不小。而白棋的发展为黑▲一子所限,不能满意。

图6 白⑦不急于在A位打,而到右边挤,黑棋就无好应手了,大概要让白在B位渡过,白优。

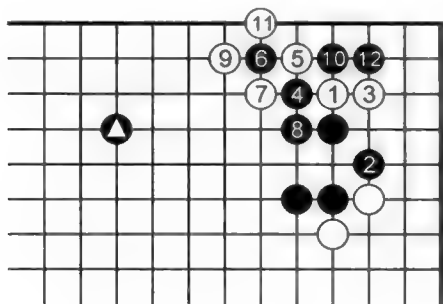


图5

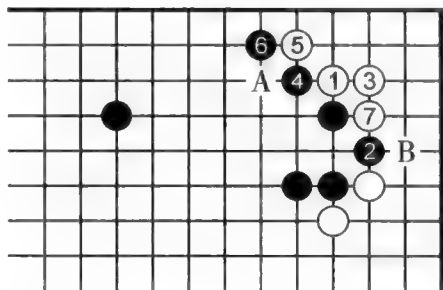


图6

图7 白③立时黑④宽一路拦是似松实严的好手。白⑤顶,黑⑥退,至白⑨虎时,黑⑩立下是先手。白⑪补活,黑棋先手获得外势,当然可以满足。

图8 黑②虎时白③改为向左长出,黑④隔一路逼仍是要点。白⑤跳下,黑⑥尖顶,白⑦尖,黑⑧挡后白⑨必要补活。如不补,则黑A位扳,白不活。结果白棋活得很小,不爽!

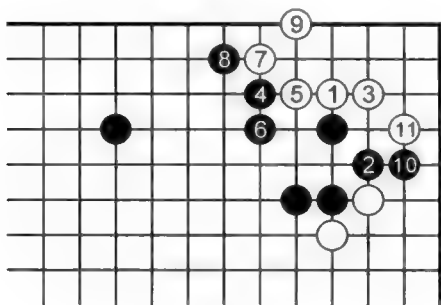


图7

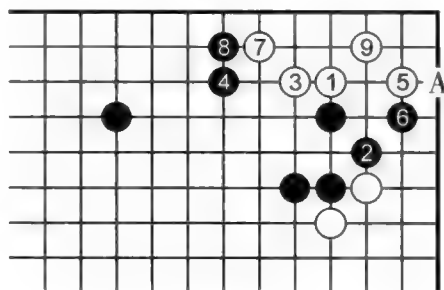
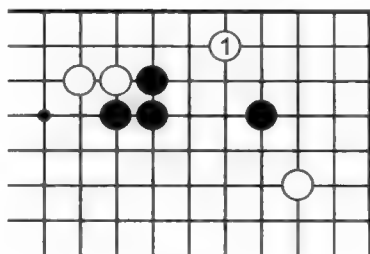


图8

第9型 白①潜入黑棋是一着明显欺着,要注意的是“欺着”并非就能使对方崩溃。所谓“欺着”一般有两个目的:第一,使对方子力重复就是成功。第二,安定自己的

孤棋。在此型中要注意对应时白棋的目的。

图1 黑②尖顶,过于妥协,白③长,黑①扳后白⑤渡回,白上面两子得到安定。而且黑▲一子和白◎交换,明显吃亏。以后白还有A位飞和B位点的先手利用。黑不爽!



第9型

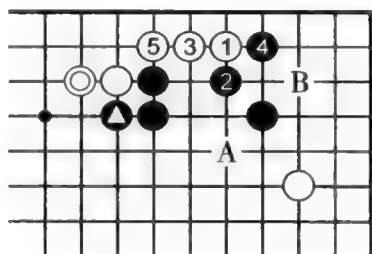


图1

图2 黑②尖顶,白③在左边两子不受威胁时,也可立即点三三,黑①虎,白⑤拉回。结果白实利不小。

图3 白①时黑②在二线尖顶阻渡是正确应手,白③尖时黑④退是缓手,白⑤飞渡是手筋。以后黑如A位扳,白B位反扳,黑如C位顶,白D位退,白总可连成一块,结果黑棋不能满意。

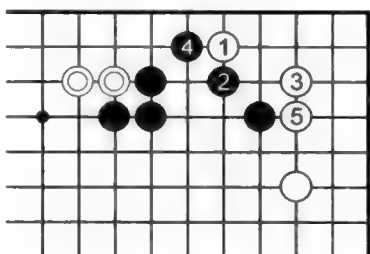


图2

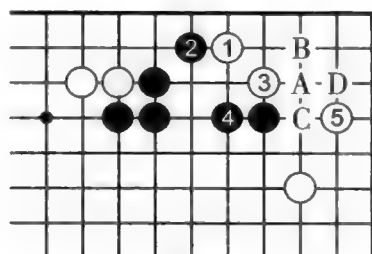


图3

图4 白③尖时黑①立下是好手,但白⑤虎出时黑⑥又是退缩的一手。白⑦挖后双方必然进行至白⑪飞出,白不仅角上得利,而且厚实,中间数子黑棋成了孤棋,大大不利!

图5 白⑤扳时黑⑥应强硬扳起,白⑦挡下,黑⑧接上,对应至黑⑫接。白棋虽活角,但紧贴黑棋,不爽。黑厚势可以满足。

图6 黑⑥扳时白⑦断,无理!黑⑧打后在角上10位曲,白⑪扳,黑⑫也扳,白⑬

扳时黑⑪接上后,白角不活。白如A,则黑B、白C交换后,黑在D位托可活,白死!

图7 白③尖顶时黑①对白◎一子也用尖顶,在此也是有力之形。等白⑤上挺时黑再6位退回,白⑦立下,黑⑧阻渡。白⑨只有做活,黑⑩再夹击白两子,应是黑好。

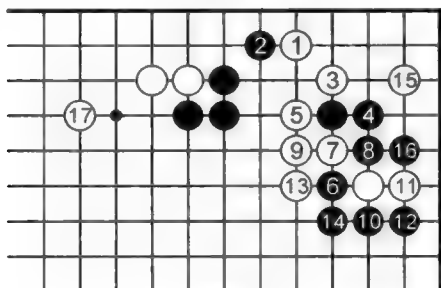


图4

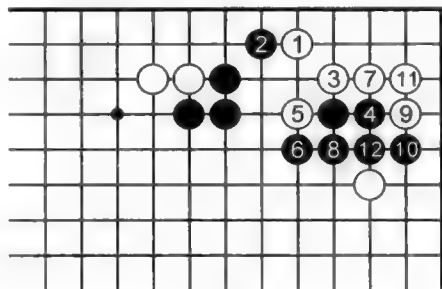


图5

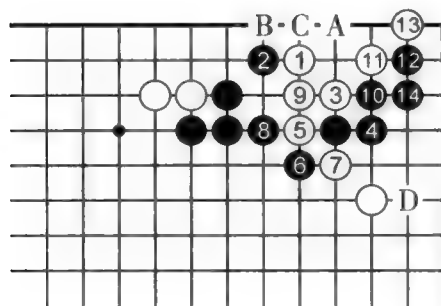


图6

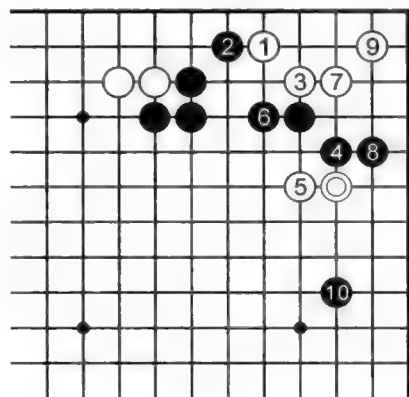


图7

图8 黑①尖顶时白⑤嵌入是顽强抵抗,黑⑥依然挺起,白⑦打,黑⑧反打,白⑨提时黑⑩打,成劫,所谓“初棋无劫”。黑如真的无劫材,也可在A位立下,结果两分!

图9 黑②尖顶时白③靠出,黑①就简单地向上长,白⑤只有接上,黑⑥就长出白棋,已分成三处,无法收拾了。

图10 白③改为在右边托后再5位断,也是一种变着。黑①先打一手再8位长是次序,以后白棋无好应手,黑棋明显优势。

图11 白③马上点三三,也是一种变化。黑①当然挡下,至白⑮补活,黑⑪扳,大

致两分。黑⑪也可改为A位扳,白B位跳,黑C位飞,以取外势。

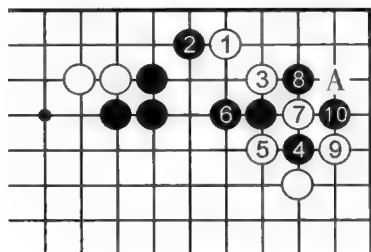


图8

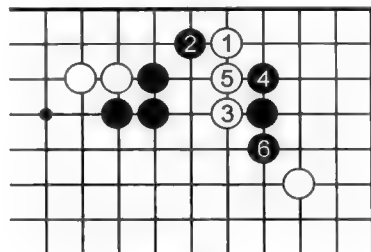


图9

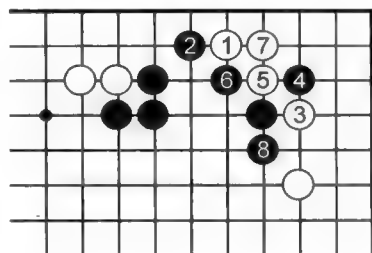


图10

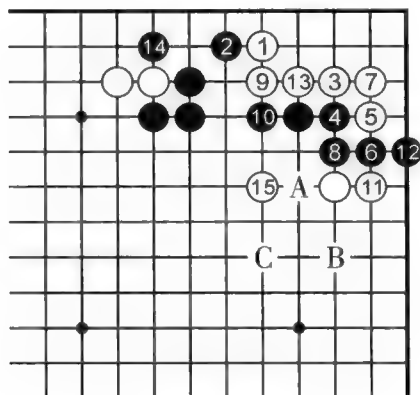
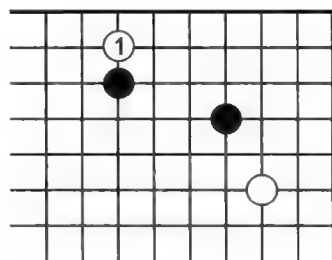


图11

第10型 白棋对黑星位小飞挂,黑大飞应,白①到上面二线托是明显欺着,这种欺着也叫“试应手”。黑棋如对应不当,白棋则可从中取利。但只要慎重对应,白棋往往无功而返,甚至得不偿失。在此型中黑棋可根据外部情况和个人爱好,采取对应方法。

图1 白①托时黑②退是很坚实的一手棋,不让白棋有所借用。白③即改为右边托角,黑①扳,白⑤断后至白⑨虎是正常对应。以后黑A、B两点可选择一点,黑未吃亏。



第10型

图2 当白⑤断时黑⑥在下面打后再在8位接,白⑨曲回,黑⑩打,白⑪打后黑⑫

接,结果是黑棋稍嫌重复。白棋实利比上图多了一点,但黑吃亏极其有限,黑可下。

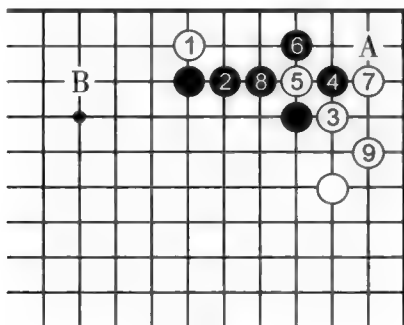


图1

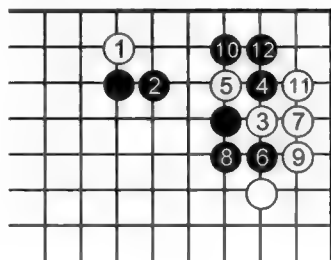


图2

图3 白①托,黑②在右边扳是求战的心态。白③不可能在8位爬而转入里面点,黑①、⑥连压,白⑦打时黑⑧只有打后10位接,白⑪、⑬立,黑⑫、⑭只有挡,白得到15位拆。黑棋外势失去作用,显然不利。

图4 白⑤断时黑⑥向角里长一手,似是妙棋,黑⑧挡时白⑨上当。黑⑩打,白⑪打,黑⑫接后白⑬企图渡过,但黑⑭挖后白无应手。然而白有妙手,黑将失败。

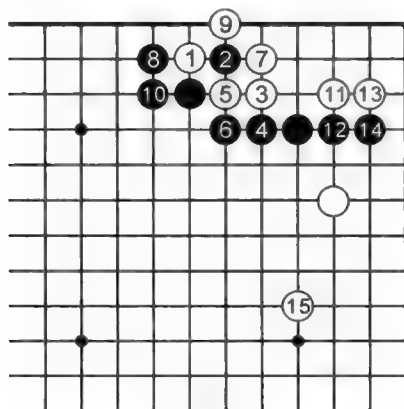


图3

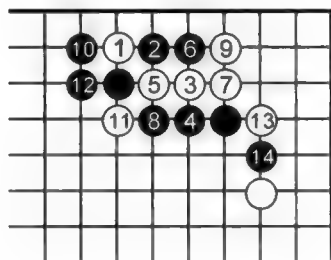


图4

图5 黑⑧挡时白⑨向角里长,是对付黑⑥准备好的一手棋,白⑪扳时黑⑫退是沉着的一手棋。白⑬虎后,明显白棋有利。

图6 白⑪扳时黑⑫不知进退,强行扳,白⑬接上后黑⑭不能不接,白⑮、⑰后角

上两子黑棋已“光荣捐躯”了！白角上所得太大，黑棋大亏。

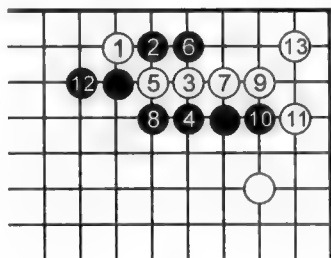


图5

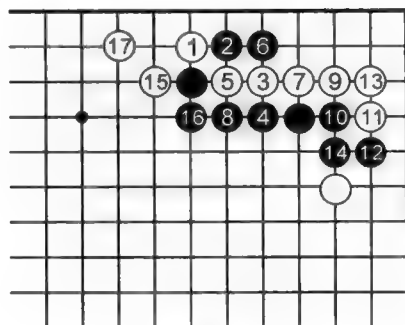
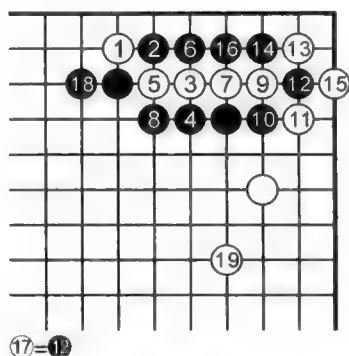


图6

图7 白⑪扳时黑⑫改为断，是弃子，白⑬打时黑⑭、⑮包打白棋后再18位长出，白⑰飞出，黑棋角上得到很小，而外势虽厚，但因有白⑱等子，也得不到发挥，可见黑得不偿失。

图8 白③点入时黑①接上，也是一种应法。白⑤长出，黑⑥只有长，白⑦挡下，黑⑧守角，至白⑪扳后将是混战，这正是白棋所希望的局面。



⑰=⑫

图7

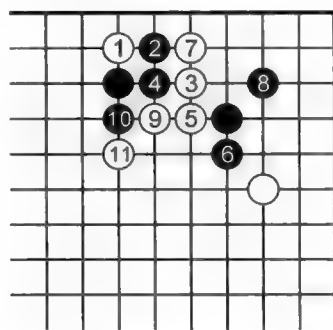


图8

图9 黑①在角里挡，白⑤立下，黑⑥顺势打，白⑦靠和9位跳是整形常用手筋。对应至黑⑪冲，黑棋两边得利，而白棋很难对应，黑好！

图10 白①托时黑②向外长，也是正应，而且稳健。白③、⑤大概只有转身到角上托、断，黑⑥退，冷静！对应至白⑪虎，黑棋获利颇丰，而白①和黑②的交换损失不小，显然黑棋便宜。

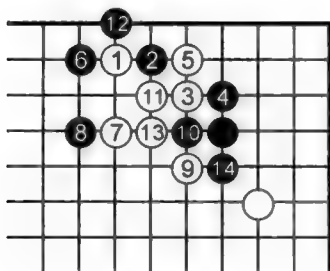


图9

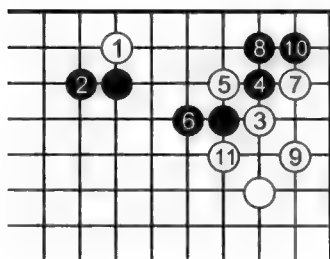


图10

图11 黑⑥退时白⑦也退,是欺着。黑⑧打后至黑⑩,黑棋虽取得外势,但白角实利太大,而且是先手,可以削减黑棋的势力,黑不爽。

图12 白⑦长时黑⑧顶,才是正应。白⑨只有在右边打,黑⑩立,白⑪长,黑⑫吃得两子白棋。白⑬虎,结果黑得先手,应是两分。

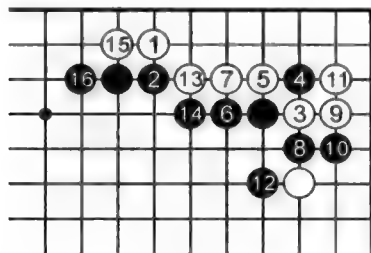


图11

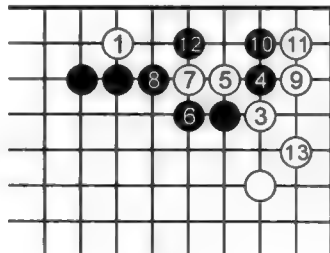


图12

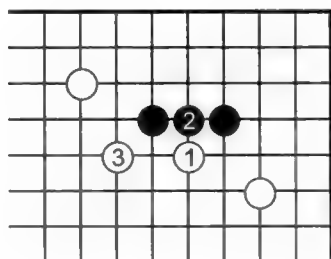
第11型 让子棋中欺着是一种取胜的武器,所谓“欺三骗四”。这是上手利用对方惧战心理的下法。现在白①刺后再3位封,当然是企图封锁黑棋以取外势,但白棋也很薄弱,冲击这个薄弱点是黑棋当前的任务。

图1 黑①硬冲后又在3位冲,白④挡,以下黑棋只有7位打,至白⑩,白弃去数子得到雄厚外势。黑棋所得实利远远不足以抵消这个外势,黑棋中计。

白⑭如改为15位接,则黑14位打后再A位长,白大坏!

图2 白⑧长时黑⑨贴长,白⑩扳,黑⑪打后再13位打,白⑭长,黑⑮接,对应至白⑯虎,还是白棋厚势便宜得多。

图3 黑①不先在A位冲而直接冲,白②挡,黑③断,白④长补,黑⑤跨和黑⑦扳是破白欺着的关键两手。白⑧压,黑⑨长出,对应至白⑭接,黑⑮和白⑯交换一手是次序,黑⑰挡下后白右边不活。而左边还有B位长、C位靠等先手,白大亏!



第11型

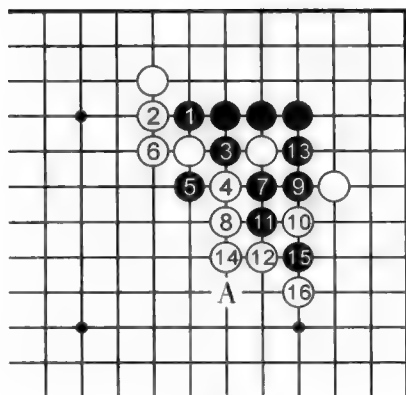


图1

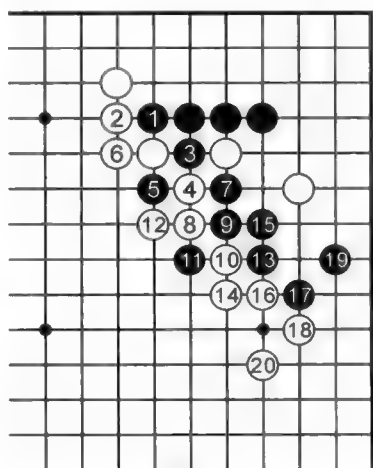


图2

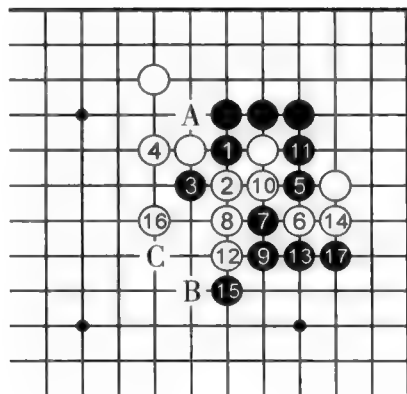


图3

图4 黑在▲位挡下后,白①扳企图做活,但经过交换,白⑦接后黑⑧扳,白棋不活。

图5 白①改为右边贴长,黑②长时白为防黑征子只有曲。黑①曲下后白棋左右挣扎,至黑⑩挡,白⑪虎,黑⑫先点好!然后黑⑬扑入后,白不活。

图6 黑⑤靠出,白⑥直接长出,也有骗黑A位断的意味,那将复原成图1。黑⑦不上当而虎下,角上实利很大。

图7 黑③断时白④改为从右边向中间长,黑⑤就简单地冲出来,至黑⑨,黑棋实空相当,充分可下。

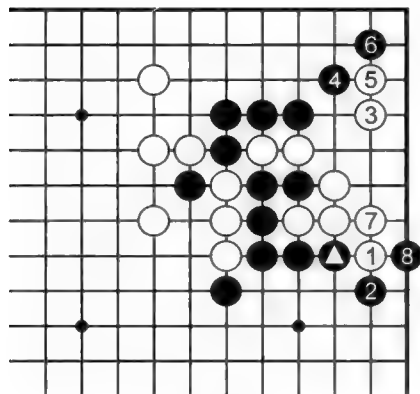


图4

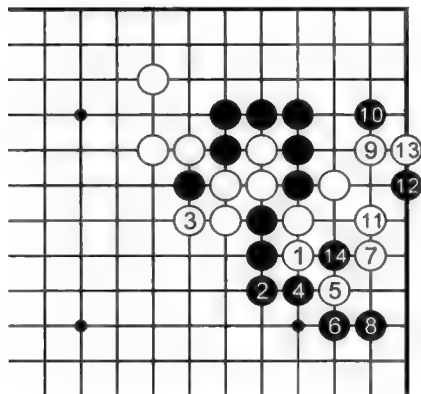


图5

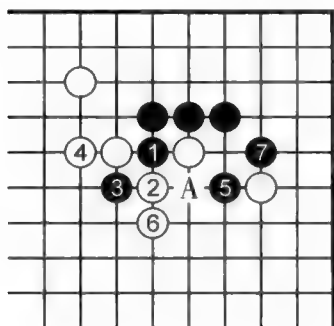


图6

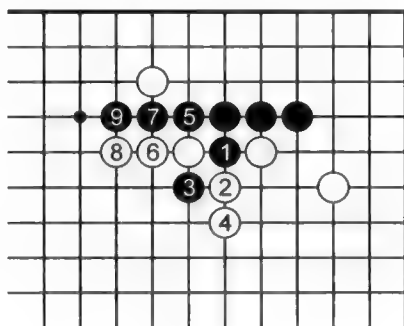


图7

第三章 高级手筋

手筋就是能够充分发挥棋子效率的好棋，是双方在短兵相接时强有力的武器。

手筋是作战的精华，它可以一举夺走对方的根据地；反之，也可以使看来无法成活的棋得到复生。在激战中下出一步手筋能激动人心，其乐无穷。

手筋是根据一定的棋形而产生的，任何一种手段和着法，如果同棋形脱节就不能成立。

局部战斗的结果往往决定一局棋的胜负，能否正确地运用手筋如打局部战，是棋艺的基本功之一。

本章选择了一些实战中常见的手筋。

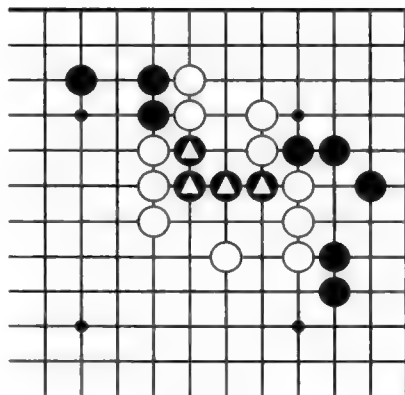
第一节 局部手筋

在局部战斗中手筋可以有起死回生的作用。

第1型 中间四子黑棋被包围，只有吃掉上面白棋才能逸出，而白棋棋形有些问题。黑棋要抓住这一瞬间。

图1 正解图 黑①挖是手筋的第一步。白②打，黑③断打又是第二手手筋。白④到上面打是为长气，白⑥不能不提，否则黑在7位倒扑白◎两子。黑⑨点是第三个手筋，白⑩扳时黑⑪并又是手筋。以下对应至黑⑬，白差一气被吃，白被黑棋的手筋组合拳所击败。

黑棋的9和11位的手筋古称“黄莺扑蝶”，



第1型

又称为“苍鹰缚兔”。

图2 变化图 白④没有在A位打,而是直接提,黑⑤就简单地打,白⑥接,黑⑦征吃白子。

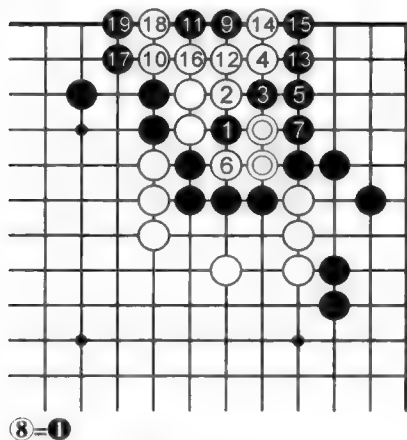


图1 正解图

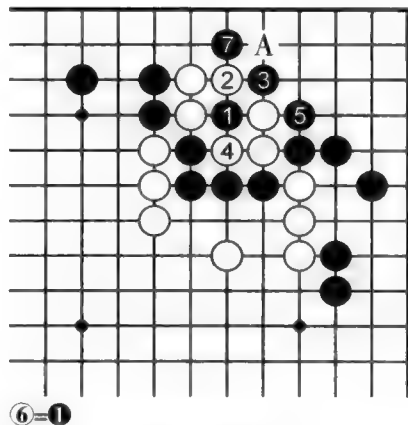


图2 变化图

图3 参考图 黑⑨点时白⑩改为接,黑⑪挡下,白⑫打时黑⑬立,白⑭紧下面黑棋气时,黑⑮挤入,至黑⑰,白被吃。

图4 失败图 黑⑨不在A位点而到外面挡,白⑩再向左边扳是“两面扳长一气”的手筋。以下对应至白⑯,中间黑子被吃,黑棋失败。

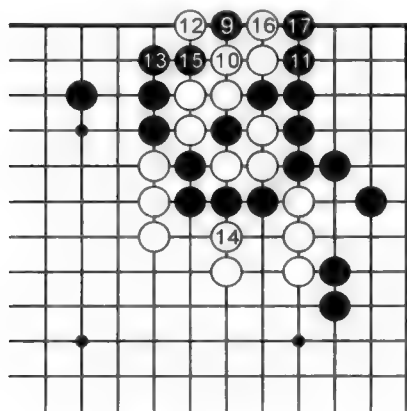


图3 参考图

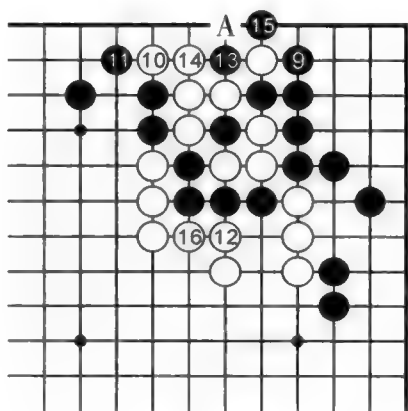
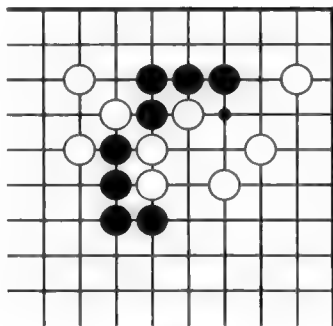


图4 失败图

第2型 被围四子黑棋委屈做活并不难,如活就要活大,否则可以和外面四子连通才是好棋。这一题看似简单,但还是有段问题呢!

图1 正解图 黑①尖,白②如不挡,黑冲下后角活的太大。黑③嵌入,好手筋。白④接,黑⑤挖,吃下白三子,两块棋得以连通。



第2型

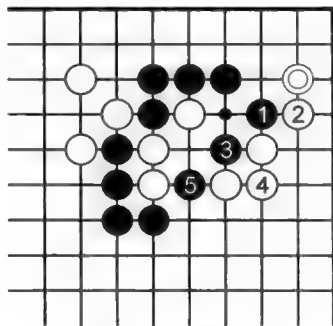


图1 正解图

图2 变化图 黑③嵌入时白④接,无理。黑⑤打后7位长出,白中间数子已被吃,角上白子还要做活,白大亏。

图3 失败图 黑①到上面托后至黑⑤,在角上可以活棋,但白⑥虎后中间数子黑棋很困难。黑如再A位尖,由于有了黑⑤一子,白◎一子价值已减,A位不过是大官子了,白可脱先到B位或其他地方落子了。

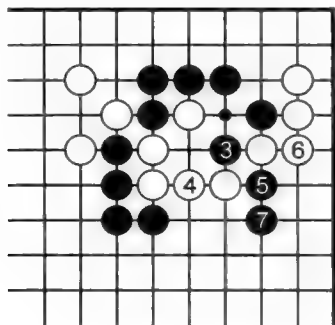


图2 变化图

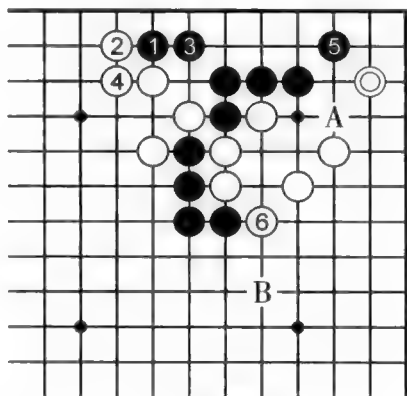
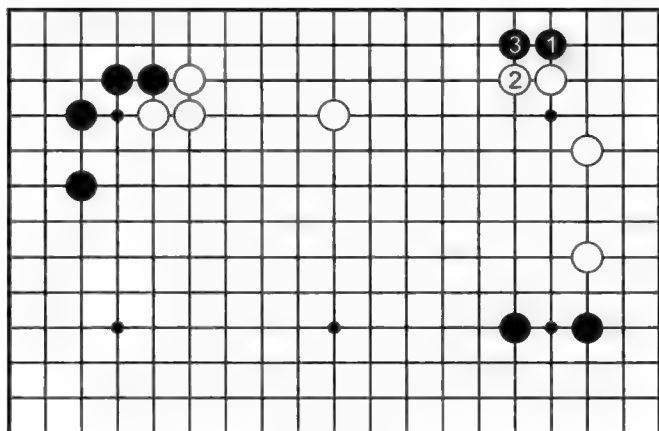


图3 失败图

第3型 这已是牵涉全局的行棋了。黑①到上面托角是试应手,白②平,黑③长出,白如何应,要考虑全局。



第3型

图1 正解图 白①到角里扳将黑棋赶到外面去,正确。黑②只有扳,白③顺势飞攻,同时经营完整了上面白地。黑④跳,白⑤在远处关起,达到攻棋和围好右边白空的目的。全局白棋主动。

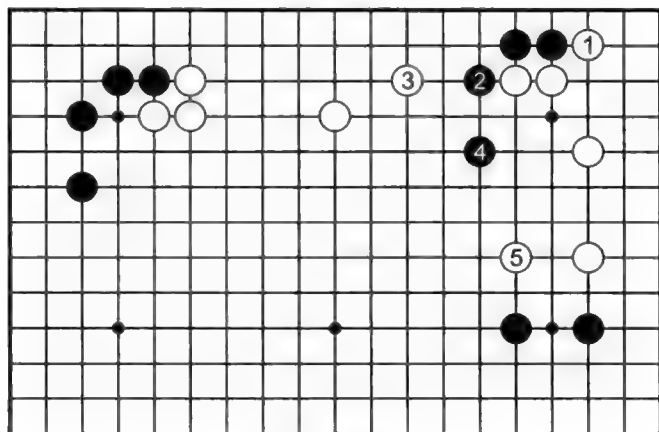


图1 正解图

图2 失败图 白①向左边长,顽强抵抗,黑②扳时白③又是无理手,不肯让黑棋活角。黑④长出,白⑤也只有退,黑⑥冲出,以下对应是双方不得不下几手。至黑

11顶,又是好手筋,白15只有吃黑两子,最后黑20长,黑棋弃去数子,在外面得到好形,而黑20一子正对白空,白失败。

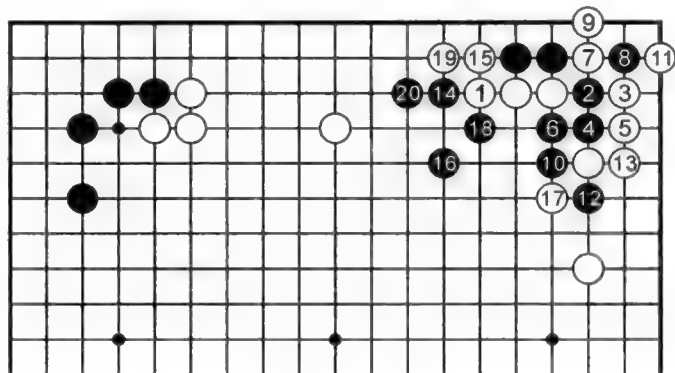
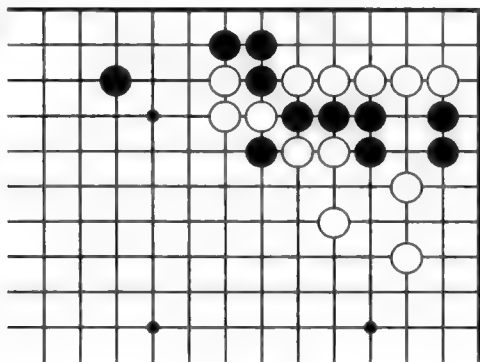


图2 失败图

第4型 黑右边数子用什么手筋才能逃出白棋的包围圈呢?

图1 正解图 黑1是盲点,往往被疏忽,但正是这一手棋才能吃到左边三子白棋。白2曲后黑3罩,白4不能A位冲,黑B位打,白只有C位提,黑D后白反而少了一口气,黑5在二线长也是手筋,至黑7,白棋被吃。



第4型

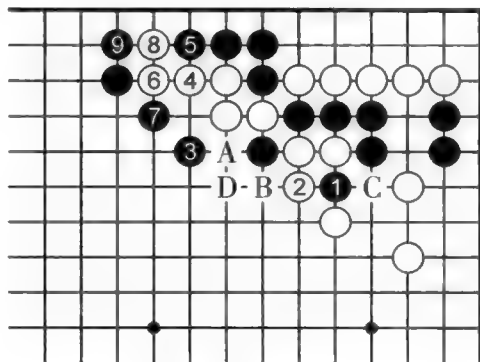


图1 正解图

图2 失败图 黑1长,企图在A位吃白两子,但白2没有按一般下法在B位并,而是紧黑气。以下对应至白8,黑棋被吃。

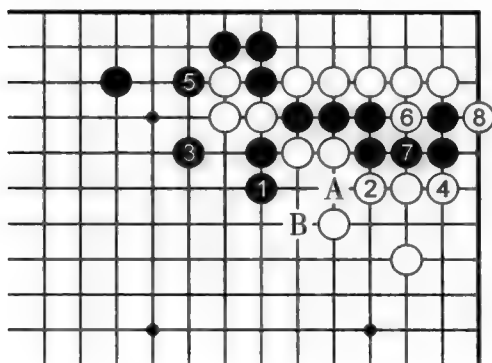
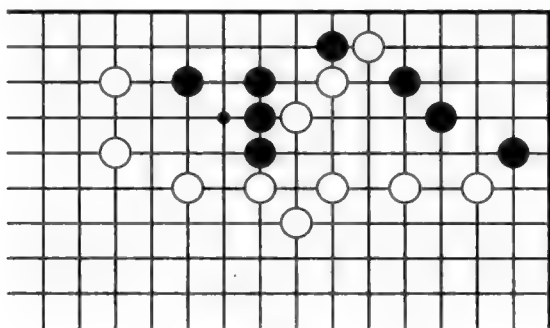


图2 失败图

第5型 所谓“棋须连,不可裂”,黑棋左右两边能连成一片才算成功。

图1 正解图 黑①嵌入,好手筋!白②团是最顽强抵抗。黑③冲,白④打时黑⑤断,妙手!白⑥不让黑渡过,黑⑦接后,白⑧、⑩要做活,黑⑨吃白④一子,联络成功!



第5型

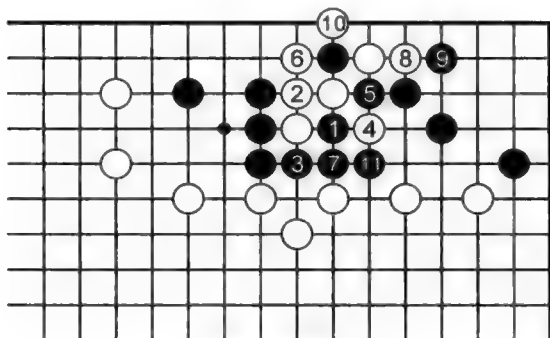


图1 正解图

图2 变化图 黑①嵌入时白②改为打,黑③就断,对应至黑⑨提,与上图大同小异,黑仍渡过。

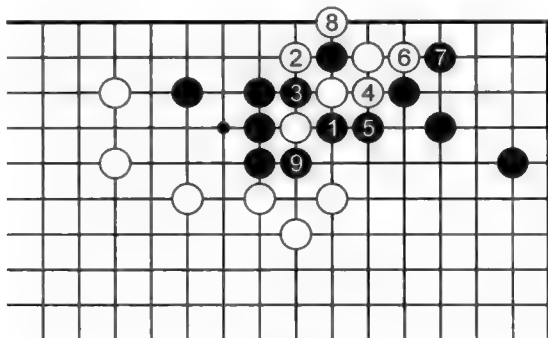


图2 变化图

图3 失败图 黑①直接断,白②打,黑③打,白④接,黑⑤冲时白⑥先打一手,再8位提,已成活棋。而黑被断开,左边黑棋活棋困难,即使勉强做活,也必将增厚白棋外势,黑棋几乎成了败局。

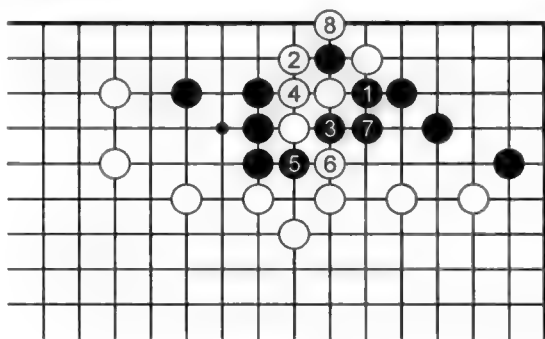
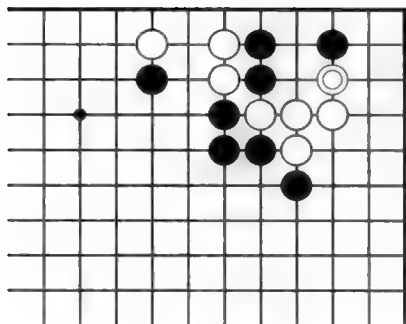


图3 失败图

第6型 白棋在◎位顶有欺着的意味,黑棋稍有不慎即中了圈套。

图1 正解图 黑①立下看似简单,但在实战中如能发现这个手筋,就不容易了,这是所谓“见合”。白②在左边扳,黑③立下。白④只有扳,黑⑤长后,当然黑优。

图2 变化图 白②改为角上扳,黑③就到左边挖,至黑⑦,打白三子接不归被吃。当初如黑①直接2位长,白在1位扳,黑角被吃。



第6型

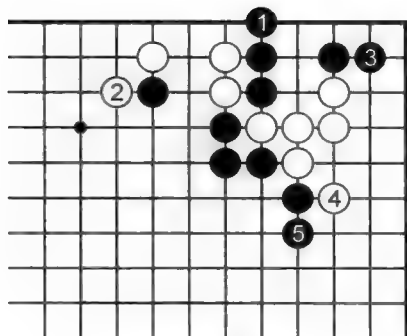


图1 正解图

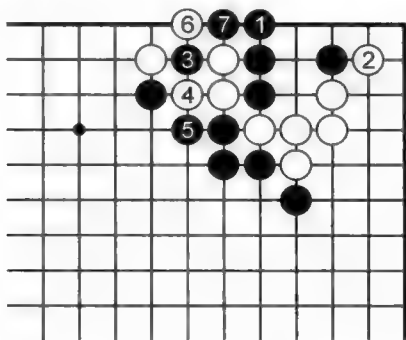


图2 变化图

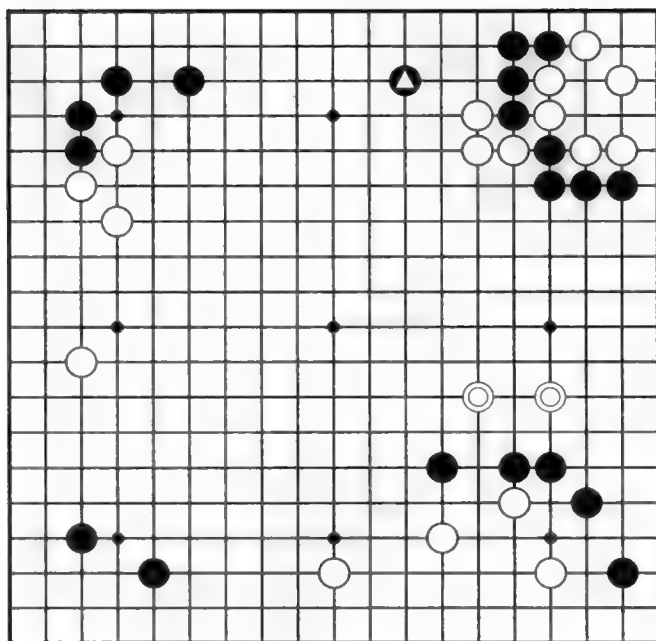
第二节 中盘手筋

在中盘战斗中,局部的手筋往往可以影响到中盘的格局,所以这个手筋是牵涉全局的。在本节中举出几例以供读者学习。

第1型 双方正在右上角进行交战,黑棋在▲位跳出,此时白棋如何抓住这一瞬间,利用手筋形成外势,配合下面白◎两子奠定优势?

图1 正解图 白①碰是手筋,黑②平是本手,白③跳,黑④当然在右边拆,白⑤、⑦压后再于上面9位长出,黑⑩靠是无奈的一手棋。白⑪夹,好手筋。以下是双方必然对应,至白提黑两子,黑⑬渡过,太苦。白棋外势极厚,成功。

当初黑②如在14位长,白即A位点入,黑右边数子被吃。



第1型

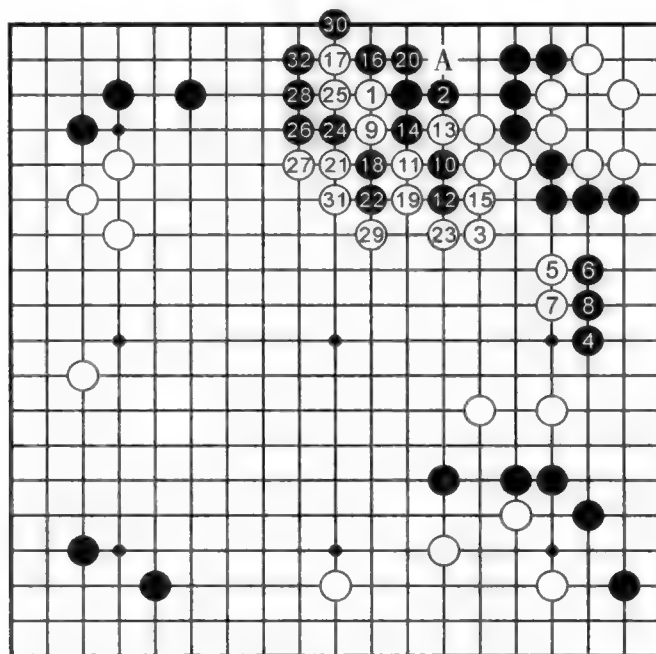


图1 正解图

图2 失败图 白①跳是一般下法,但黑②跳后白棋失去了上面的攻击目标,只好到右边3位一边攻击黑棋,一边安定自己,但黑④跳出后反而形成了中间相互攻击,白棋已无优势可言了。

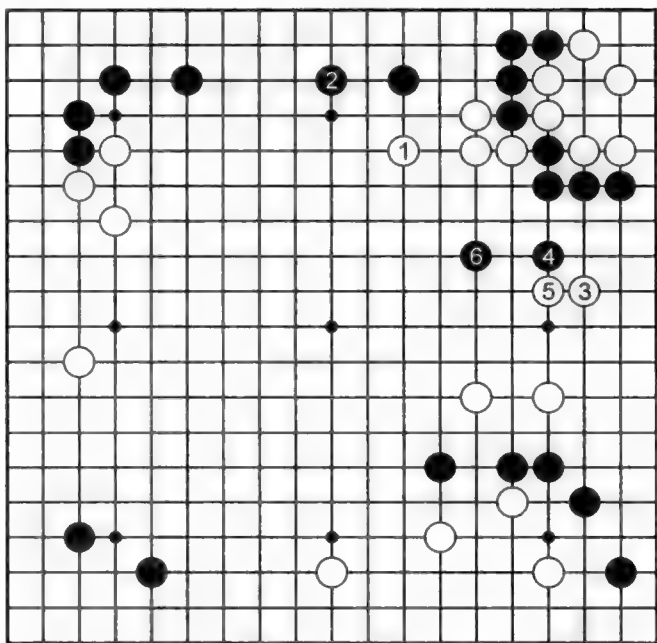
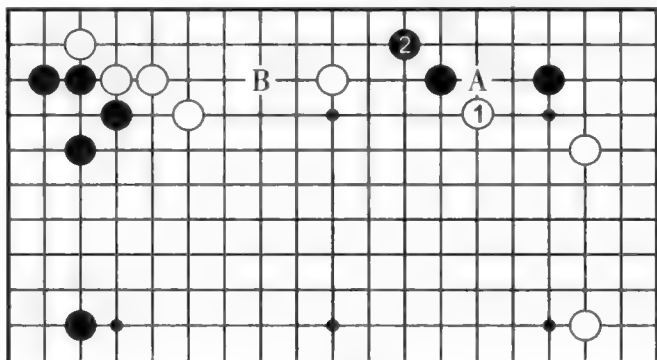


图2 失败图

第2型 白①大飞点黑拆二,黑②不愿A位挡,而在2位尖,目的是想补拆二又瞄着B位的打入,但却有破绽,白棋能找到手筋吗?



第2型

图1 正解图 白①到上面1位托是奇手,但却是对付黑▲一子的手筋。黑②扳时白③长,黑④只有接上,白⑤曲,获得不少实利,而黑尚未净活,一时不会到A位打入了。

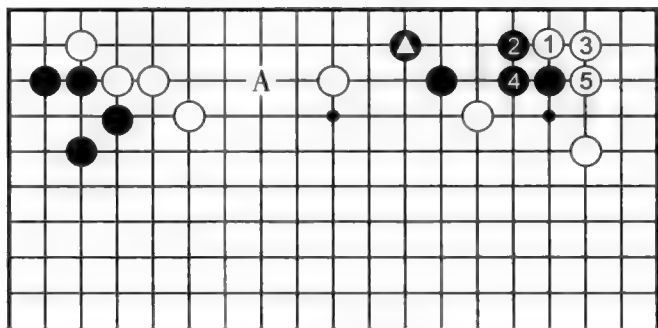


图1 正解图

图2 变化图 黑②改为在右边扳,白③就长出,黑④不得不长,对应至白⑦立下,黑比上图还亏,更不可能到A位打入了。

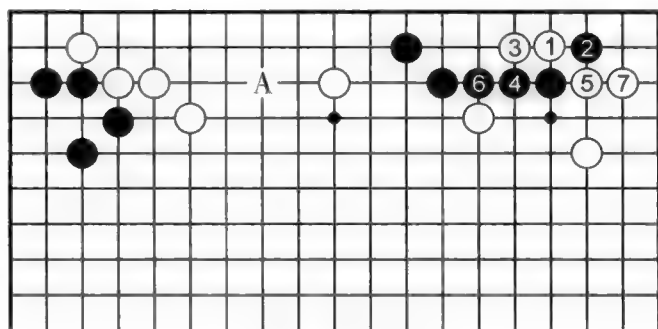
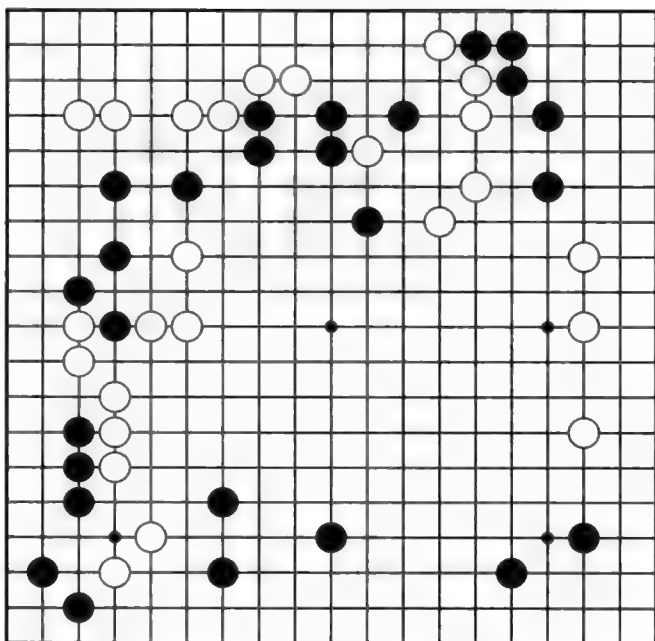


图2 变化图

第3型 全局正在酣战,白棋现在攻防要点在何处呢?总觉左边三子白棋要补强,但如单纯补不难,最好的防守是攻击!

图1 正解图 白①靠出,是一手水平极高的棋,要经过精心计算才行。黑②冲,白③断,黑④是不得已,白⑤曲是愚形手筋。白⑦点也是常用手筋,不可放过。以下对应至白⑨接,白棋比黑棋多了一口气。黑虽得到外势,但毕竟损失太大,得不偿失。



第3型

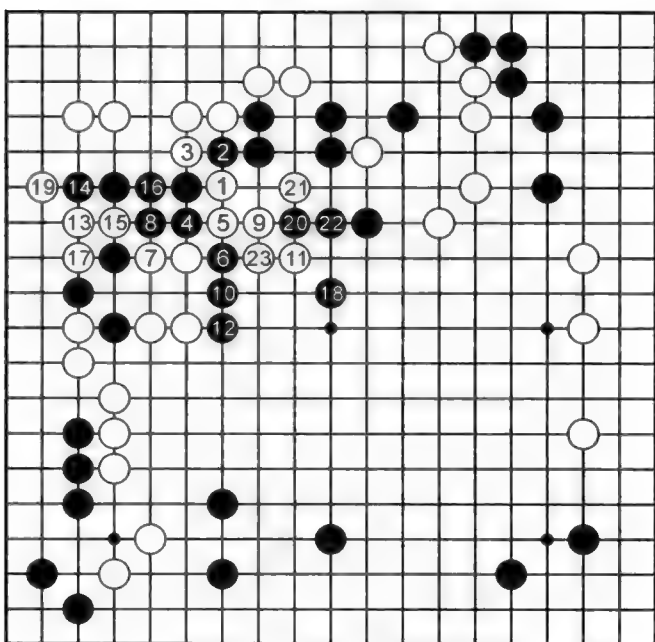


图1 正解图

图3 失败图 白①到右下边打入,不能说不是大场,但有脱离主战场之嫌。黑②抓住时机冲后在6位点,白产生了A位断头,而且整块棋眼不足,将被攻击,已无法在A位跨了。

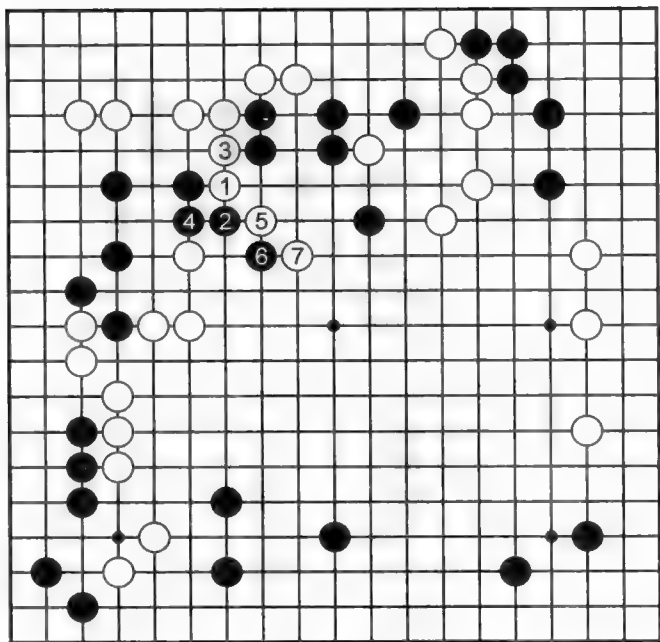


图2 变化图

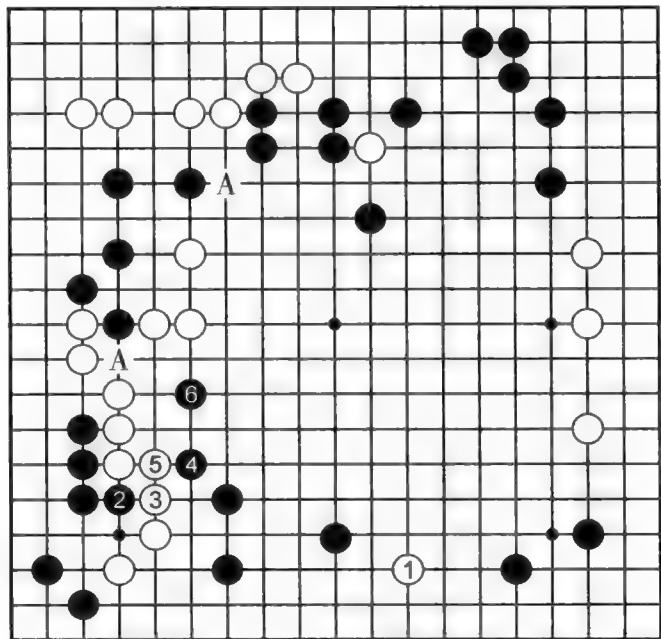
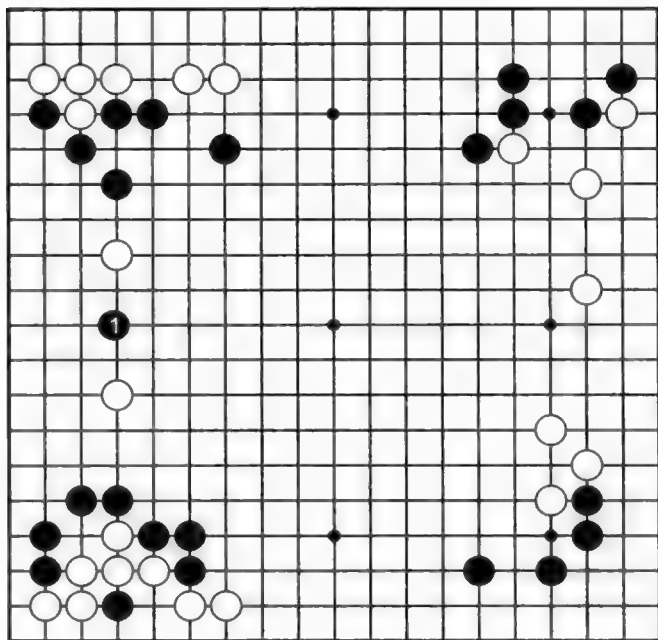


图3 失败图

第4型 布局已近尾声，黑①打入白棋拆三中，在两边均有黑棋厚势下，白棋应如何应对要慎重对待。

图1 正解图 白①托，一般情况下这样下有些亏，但在黑棋两边厚势之中是俗手中的好手。黑②扳至黑⑥立下是必然对应。白⑦一般在8位打，黑⑩当然要补一手。白⑪跳起，白已安定，以后有A位靠和B位点的好手。白棋能在黑棋厚势包围中得到这样，已很充分了。



第4型

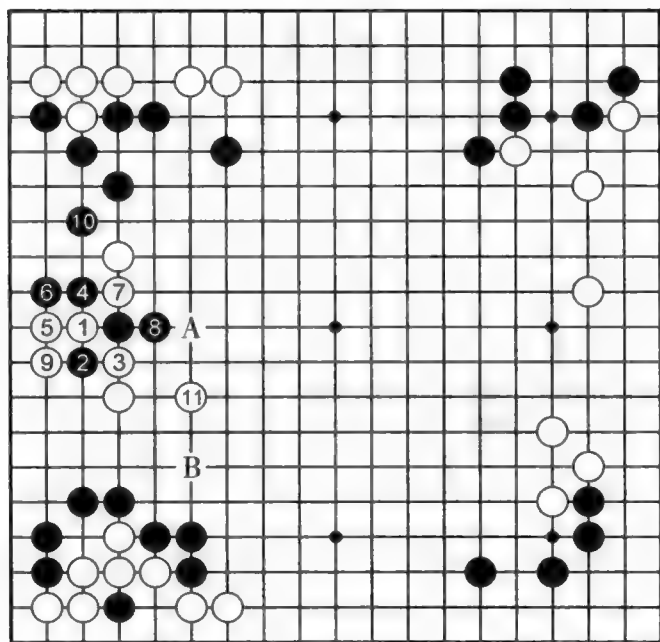


图1 正解图

图2 变化图 黑②换个方向扳,白③当然断,黑⑥接,白⑦、⑨连爬两手,黑⑧、⑩不得不长,白⑪尖后黑棋上方反而不安定,将受到攻击。

图3 失败图 白①如尖,黑②冲,白③扳,黑④反扳后白⑤断,黑⑥在二线跳下是手筋,白棋很难处理了。

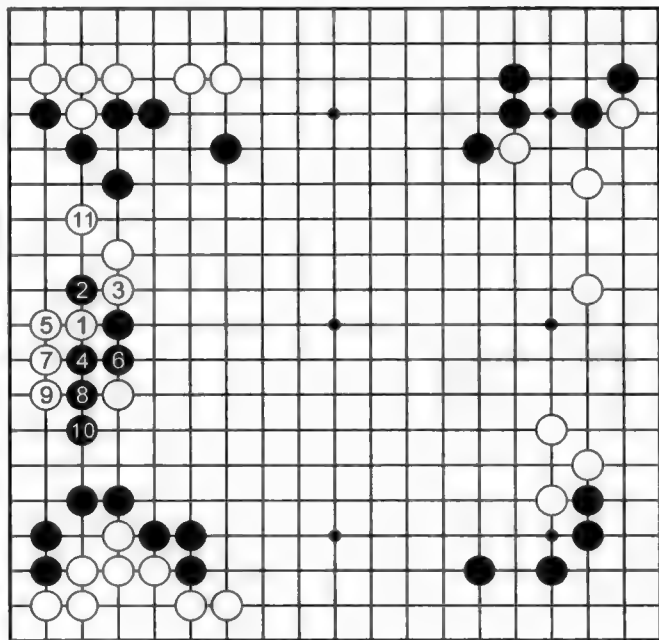


图2 变化图

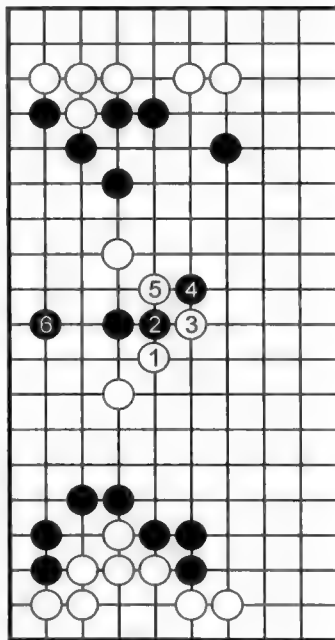
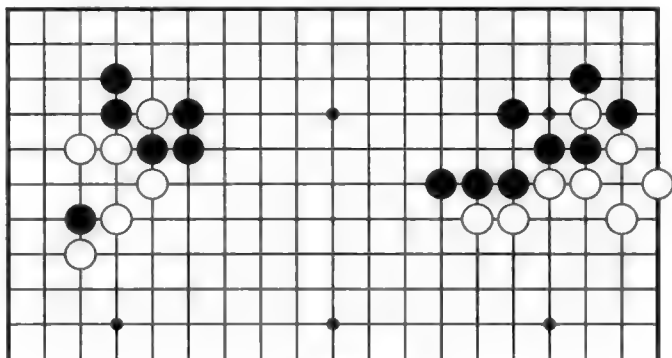


图3 失败图

第5型 下面是黑棋大模样,白棋如何打入是不容易的事,这个着手点令人叫绝。



第5型

图1 正解图 白①先到右上角打一手，黑②只有立下，白③又到上面二线潜入，均是手筋。黑④在左边拦，白⑤夹打又是手筋，至白⑨长出，在黑空内活出一块棋来，当然获得成功。

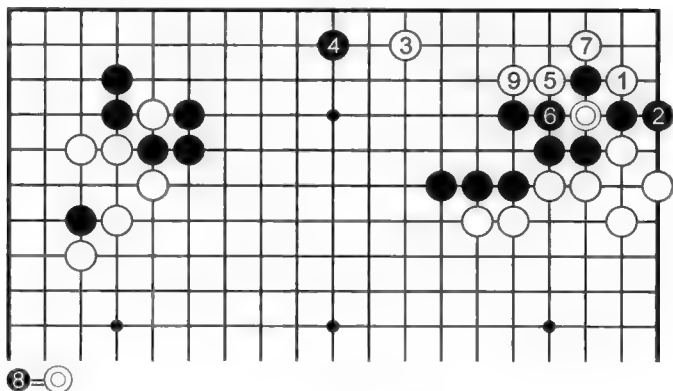


图1 正解图

图2 变化图 黑①到右边二线拦，白⑤先在右边压靠后再到左边9位拆，至白⑮，白棋已经安定，当然满足。

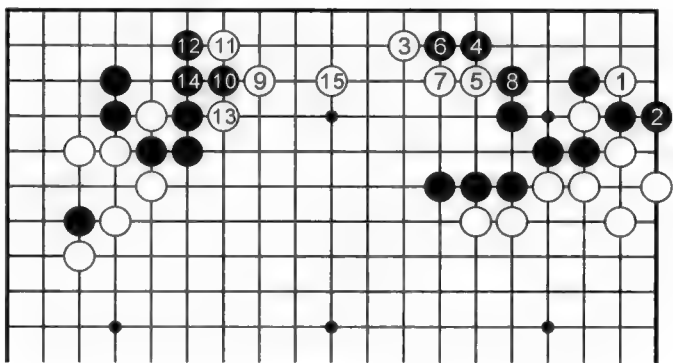


图2 变化图

图3 失败图 白①直接打入是一般下法，黑②逼，白③跳起，黑④压是正常对应。但白⑤再于右上角打时，黑⑥立下后已无任何后续手段了。

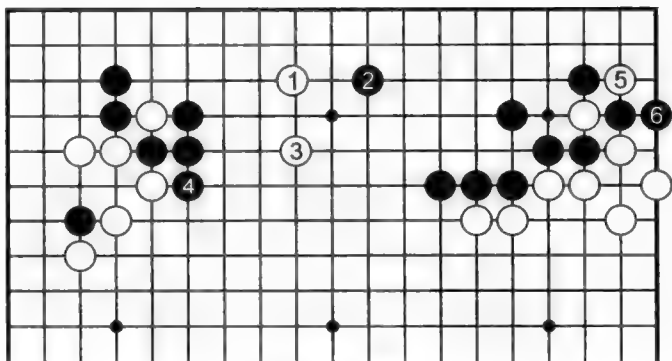
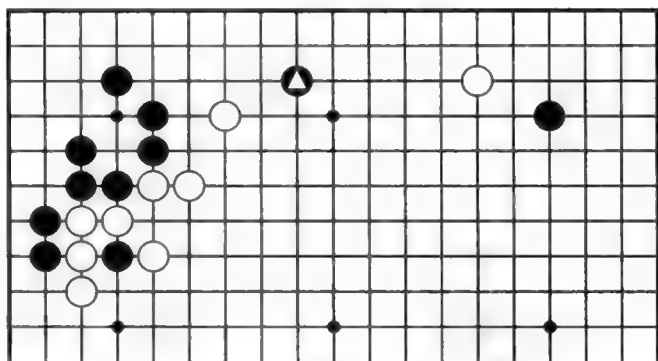


图3 失败图

第6型 黑▲一子投入,白棋怎样对应才能掌握全局形势呢?

图1 正解图 白①罩,好手筋!黑②当然冲,白③扳,后至白⑦,白棋得到外势,和白◎一子相呼应,不坏。



第6型

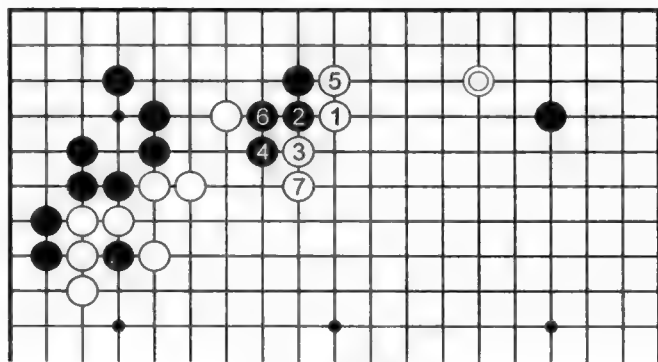


图1 正解图

图2 失败图 白①跳下,阻止黑▲一子回家,但黑②正好拆二,同时夹击白一子,白③跳,黑④跳起时白⑤要防黑A位跨,结果右边两子白棋被动!

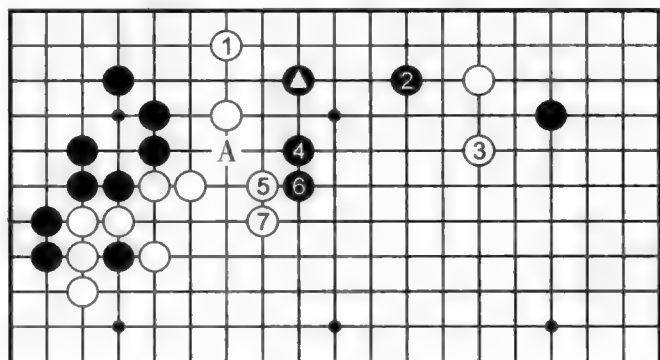
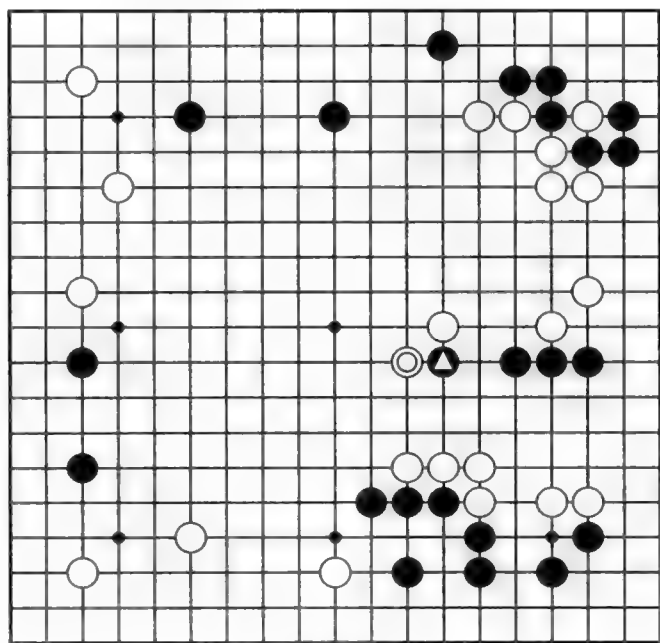


图2 失败图

第7型 这是一题实战中治孤的问题,黑在▲位靠出,白在◎位扳,黑棋用什么手筋才能安定黑棋数是关键。



第7型

图1 正解图 黑①跳出是腾挪的好手筋。白②冲,黑③挖后至白⑥不得不接,于是黑⑦透点又是手筋。黑⑨打,到白⑫阻渡,黑⑬跳后黑棋已活。

图2 变化图 黑①跳时白②改为打,黑③即接上,白④罩,黑⑤跳是手筋。白⑥刺时黑⑦到下面长出。由于有黑⑤一子,白只有8位压,防黑逸出,黑⑨接,白⑩是要点,如被黑在此点方,白难办。黑⑪、⑬后已成活形。

图3 失败图 黑①虎,白②长,黑③再长,白④退。只有增加白棋外势,对黑棋做活毫无帮助! 黑棋将要苦苦做活,还是未知数。

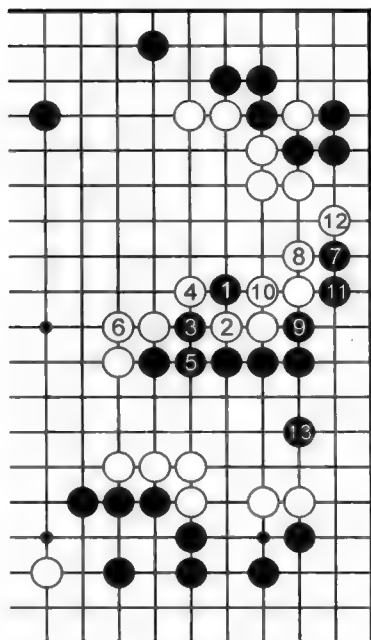


图1 正解图

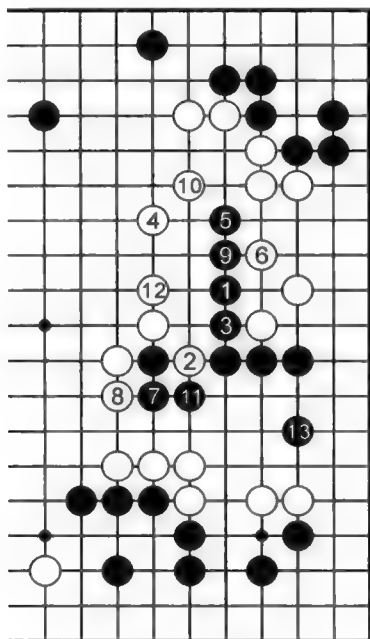


图2 变化图

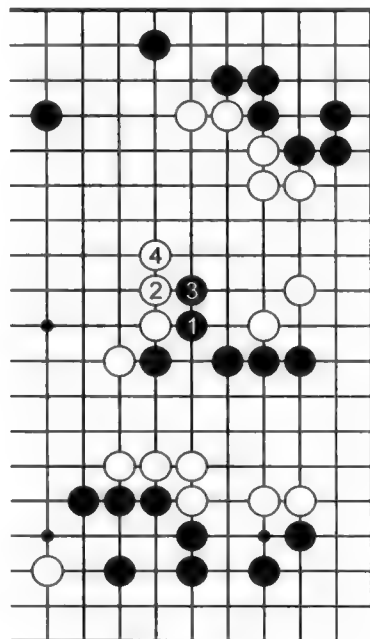


图3 失败图

第四章 怎样进入序盘战斗

对于有一定水平的业余棋手来说,当布局到了四个角均完成定式,对局进入序盘时,在盘上的落点和战斗是个令人困惑的问题。

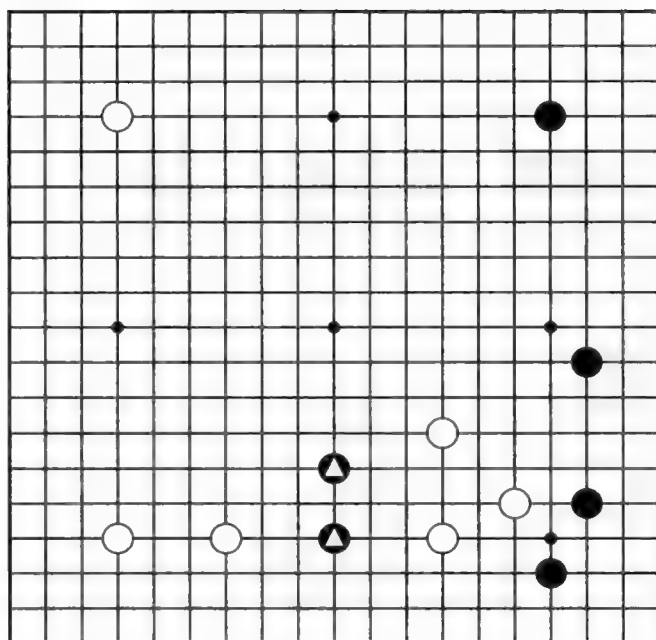
在第一册中已详细地介绍了各种布局,在本册中则是选择有代表性的实战供已入段的棋手学习。

序盘是介于布局和中盘之间的局面,首先要注意的是从大局入手,做到“宁失数子,勿失一先”。其次是要知道行棋的方向,根据双方棋形的厚薄,顺势行棋。还要夺取大场,及时安定。还有就是积极主动,通过攻击对方以达到吃掉对方或构成自己的大模样。

第1例 这是中国流布局,黑取得先手。盘面上大场很多,当然右边最为引人注目。但下边有两子黑棋▲,如处理不好将受到白棋攻击。

图1 黑①马上至左边分投,过急。白②立即对黑二子▲镇,黑③跳,白④尖回,以静待动。黑⑤拆二,白⑥点方,黑⑦顶补,白⑧顶后再到左边压两手形成厚势,黑子将受到猛烈攻击,全局不利。

图2 黑①先在中间跳以安定黑二子,白②不得不应,否则黑在此镇,对白不利。黑③再于左边分投,即使白在A位分投,由于黑棋出头很高不怕攻击,而且有黑④一子相呼应,黑棋成功。



第1例

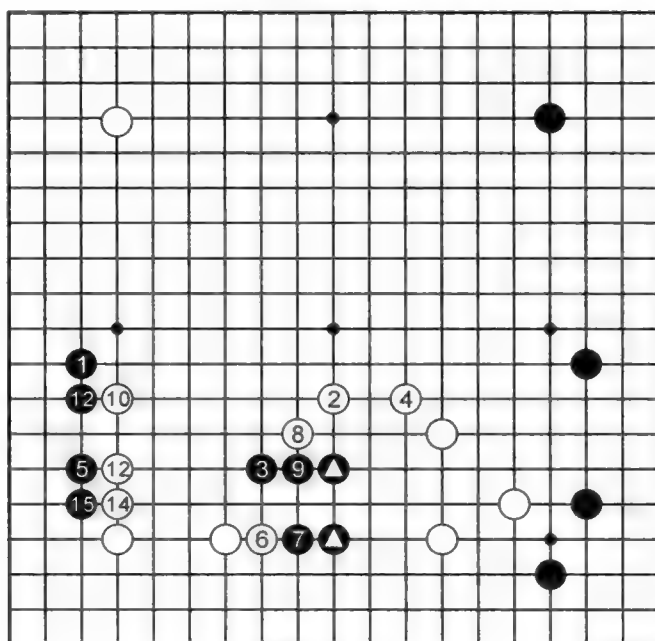


图1

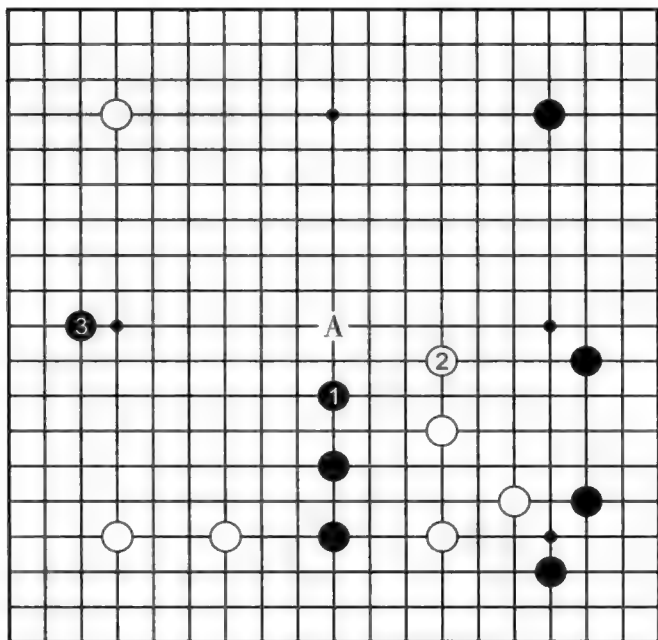
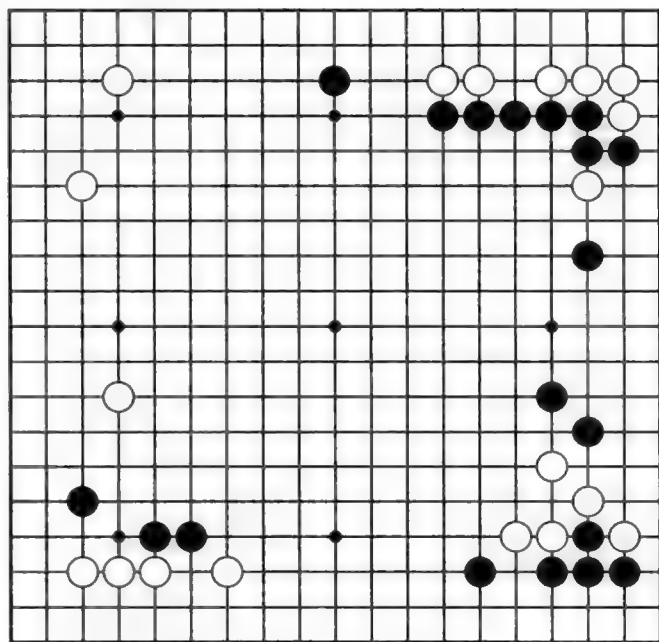


图2

第2例 序盘战斗即将开始,黑棋先手,当然不能放过攻击右下角的良机,但要明确攻击的方向及攻击的目的。

图1 黑①从下面向上挺,错误!白②扳,黑③扳,白④长,黑⑤不得不虎补一手,白⑥顺势跳出。本身出路顺畅而且直指黑要成空的地方,而由于左边有白◎一子,黑棋右下的势力受到遏制,不爽!

图2 黑①在上面飞起,攻击方向正确。白②



第2例

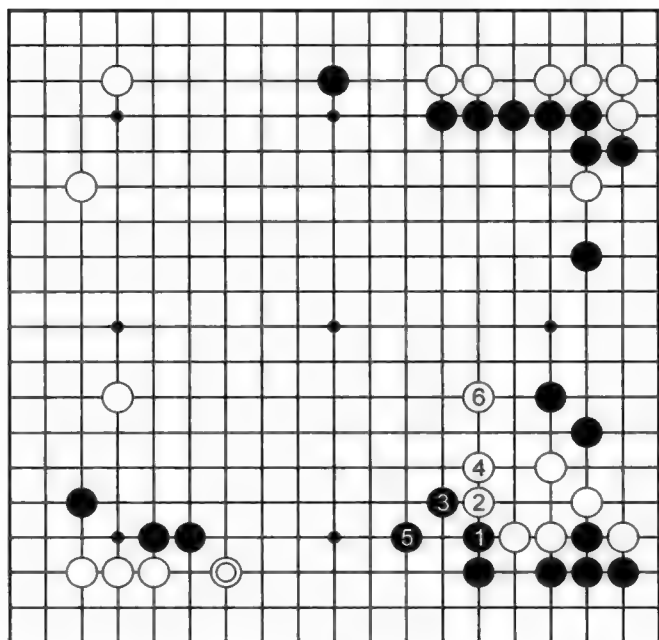


图1

不得不压,黑③长,白④压,黑⑤到上面跳,扩大右边模样。白棋不能让黑在6位扳,所以只有长出,黑⑦到左边镇,全局要点,模样雄大,而右角白棋尚未活净,黑仍有机会进行攻击。

图3 黑①飞攻时白②也飞,黑③并,白④尖,黑⑤并,好手。白⑥虎,无奈!防黑A位跨断。黑⑦飞出,结果右边与上图大同小异,黑模样很大,而且黑有B位尖的先手,白棋苦。

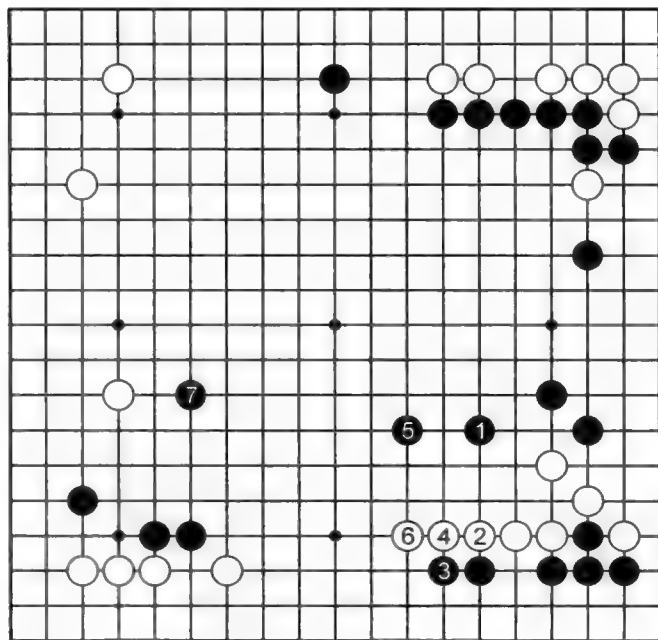


图2

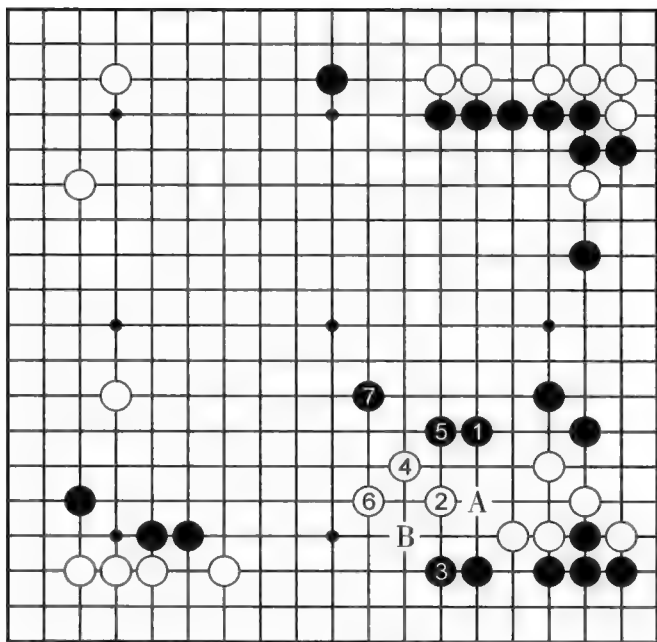


图3

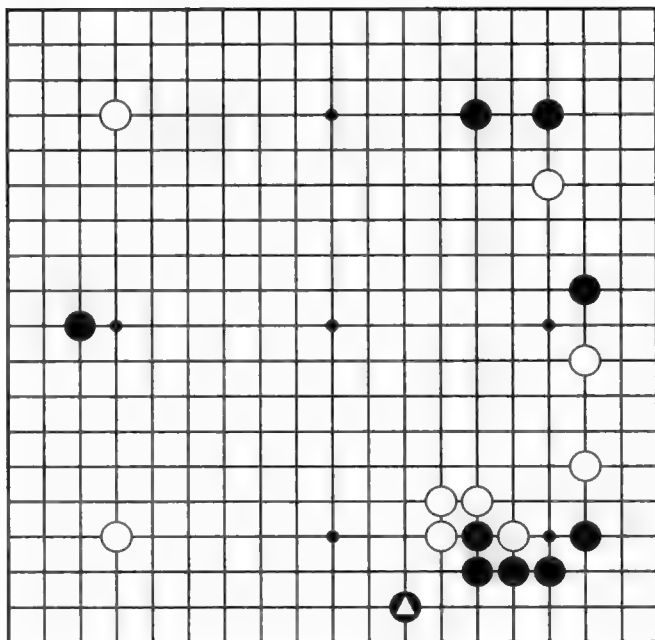
第3例 右下角刚完成定式,黑在▲位飞,现在盘面上大场很多,但关键是右边黑白各有一子孤棋,现在白棋获得先手,应从何处入手呢?

图1 白①到上面跳起,远攻黑▲一子,但毕竟太远,力量不足。黑②到下面靠以求腾挪。白③扳后黑④断,白⑦长后黑⑧碰是手筋。白⑨只有虎,黑⑩巧妙!至黑⑪冲出,白棋几乎崩溃。

图2 黑⑧碰时白⑨改为压,黑⑩就到上面扳,白⑪扳,黑⑫下扳,黑⑬接后黑获实利很大,白棋不爽。

图3 白①关尖冲黑▲一子,是利用下面白势对其进行攻击。黑②冲,白③扳,黑④压靠,白⑤挡下,黑⑥立,白⑦挖后,黑⑧只有在右边打,以下白从11位立是常用弃子下法。至白⑯压,黑⑰扳,白⑱夹,手筋。黑⑲不得不渡过,白⑳吃下黑两子,白棋厚势比黑棋实利要大得多,黑棋得不偿失。

图4 白①尖冲时黑②改为压靠白○一子,白③扳,黑④改为退,白⑤挺起,黑⑥跳出,白⑦一边追击,一边A位一带拦。黑⑧如改为B位上长,白即于C位点,黑D位顶,白E位接,黑形状更差。



第3例

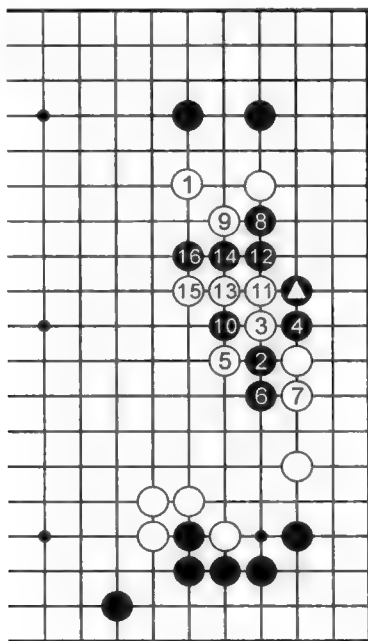


图1

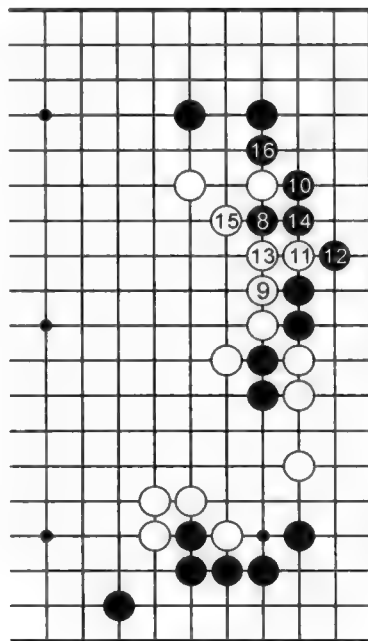


图2

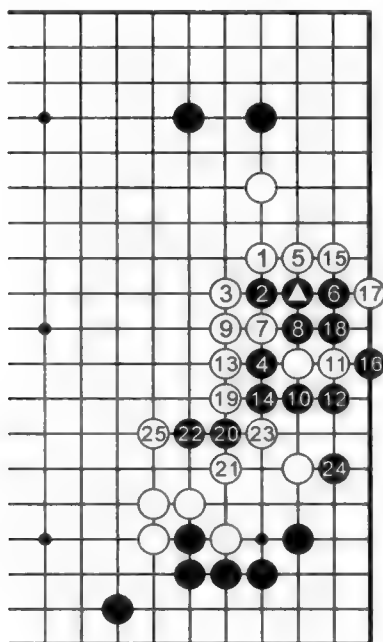


图3

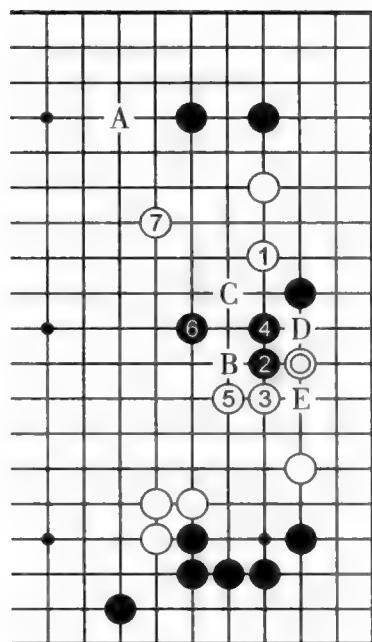
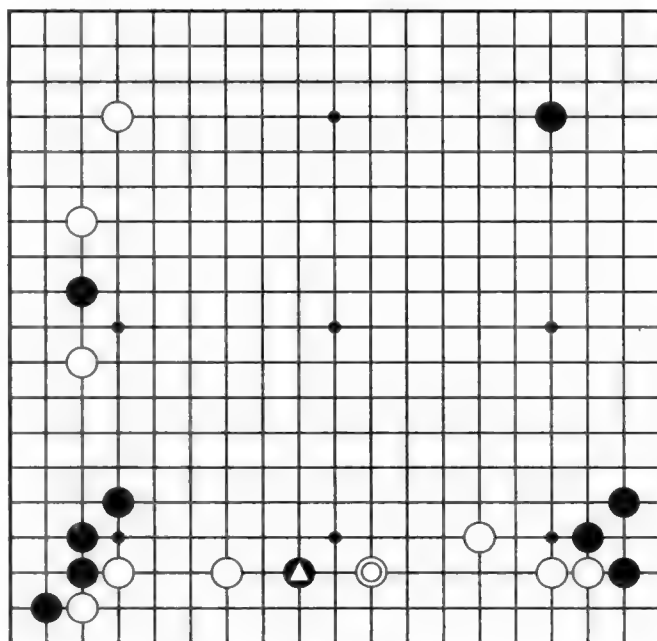


图4

第4例 白在◎位拆兼夹击黑▲一子,但白棋左下角三子也未安定,黑棋要掌握的是行棋方向。

图1 黑①镇,方向有误,白②尖出,黑③只有向右边逃出,白④退,冷静。黑已无后续手段了,中间两子反而要受到白棋攻击。

黑①如改为A位飞攻,白即B位渡过,黑的攻击落空。由于有白◎一子,黑即使得到外势,作用也不大。



第4例

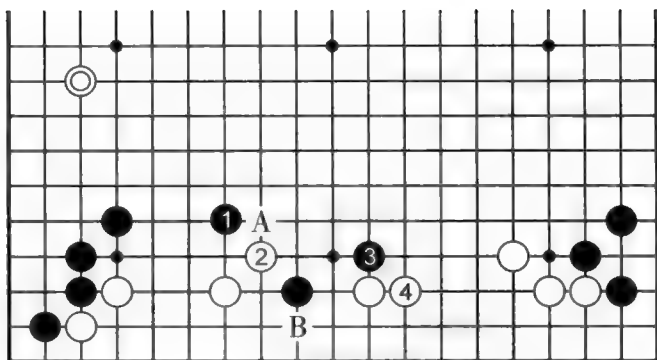


图1

图2 黑①先靠一手，白②退后再3位飞攻左边白棋。白已失去A位渡过的的手段了，当然白棋苦。

图3 黑①压靠时白②扳，黑再于3位镇，等白④尖出时黑⑤退回，白⑥只有冲出，黑⑦即于7位断，白棋痛苦。

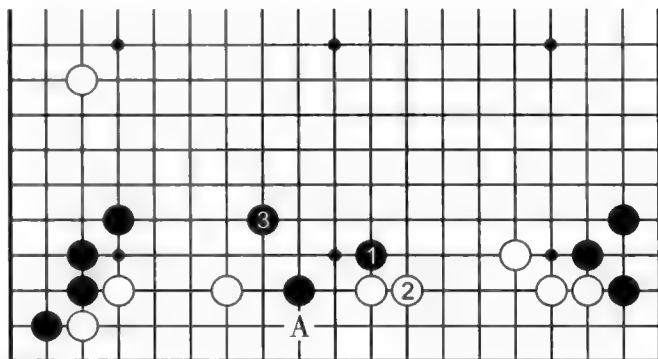
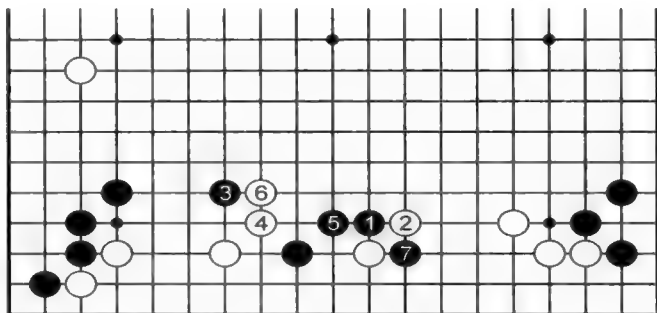


图2

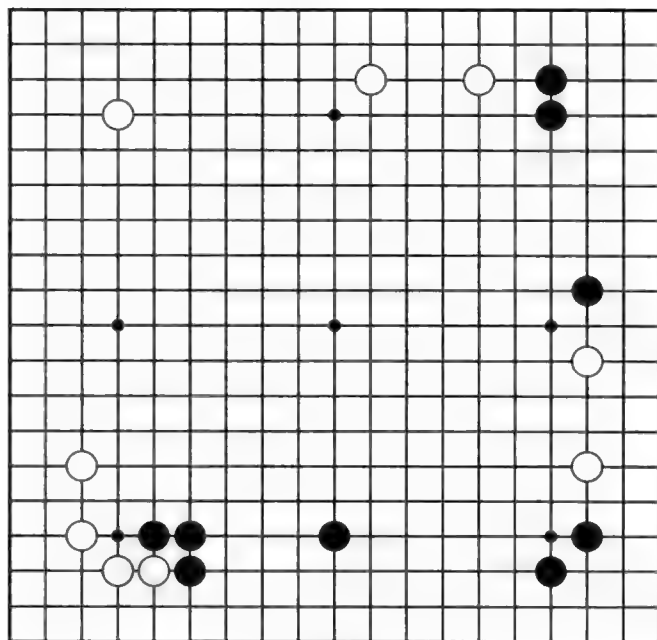


703

图3

第5例 黑棋不要急于到左上角挂或左边分投，应通过对右边白棋尚未安定的拆二进行攻击，来牵制白棋对上下两边的侵入。

图1 黑①先在上面跳，后再于下面3位飞，似乎已走到两面，但白②、④后也成了理想的箱形，白可以放心到A位侵削或B位潜入了，黑棋不能满意。



第5例

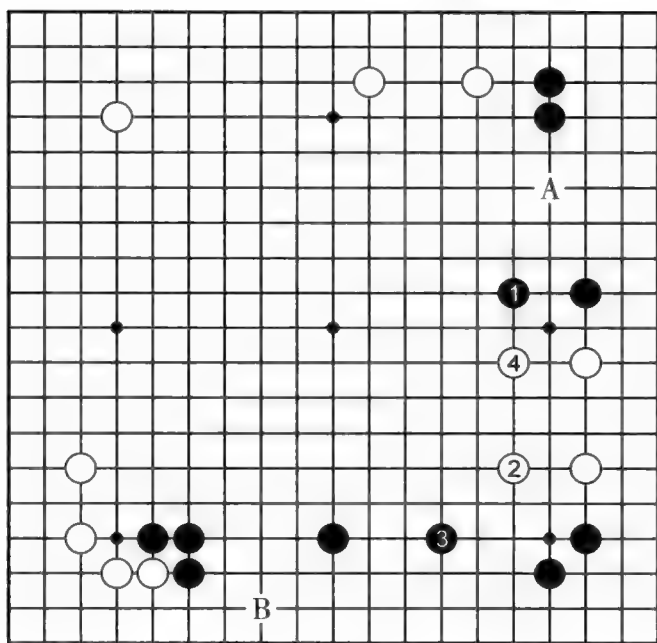


图1

图2 黑①点，白②挡，黑③压，至白⑧是对付拆二常用手法之一。局部来说黑棋不坏，但白安定之后，黑棋上下两边均不厚实，显得非常单薄，仍有被白棋打入的可能。

图3 黑①镇才是正着，白②跳起，黑③顺势补了上面，白④再跳时黑⑤镇，紧追不放，白已无暇到黑棋空中打入了。

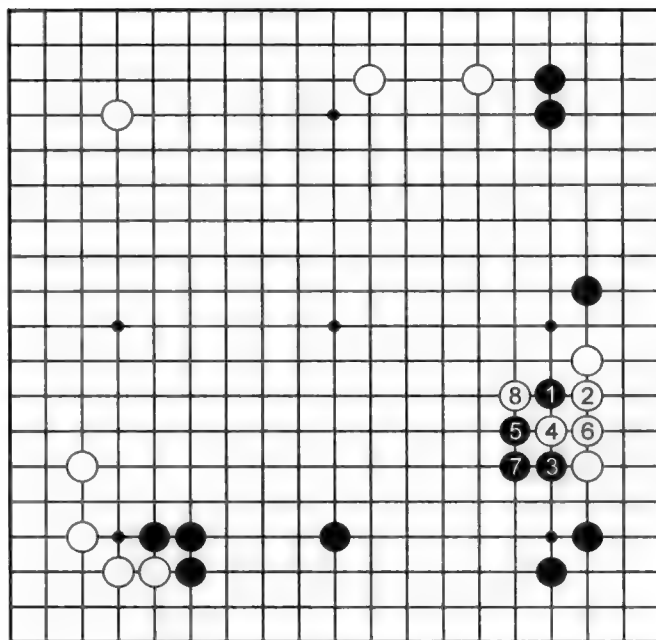


图2

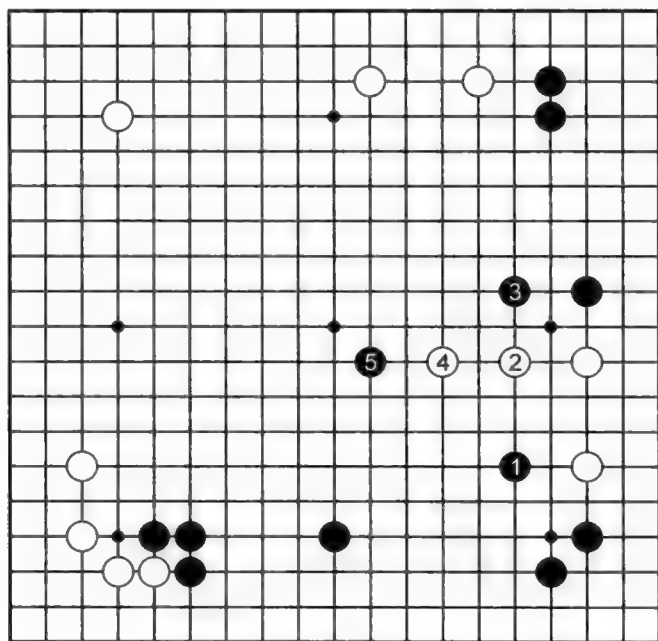
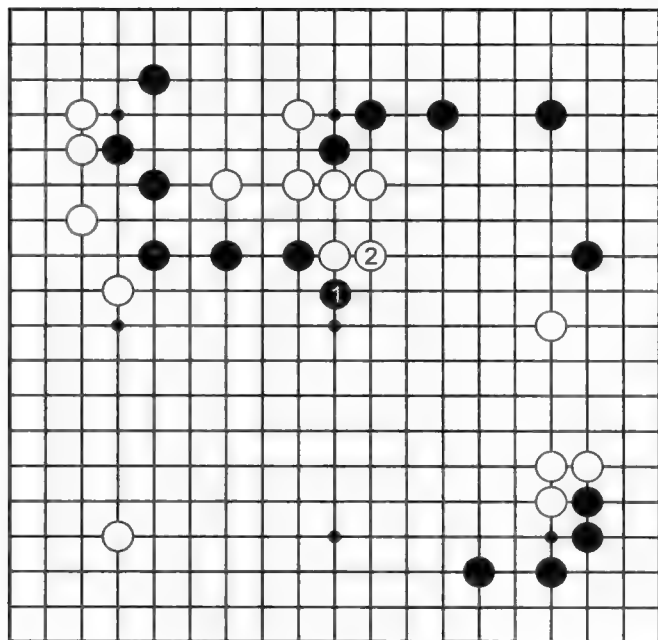


图3

第6例 由布局进入中盘时要注意维持地域平衡。现在黑棋在攻击上面一块棋,黑①扳,白②长后,黑棋应如何进行?

图1 黑①接上是正常下法,但白②马上到右上角点三三,至白⑩粘。由于黑有A位粘头,白几乎是先手活棋,而中间白棋厚实,又有白◎一子呼应,不怕黑棋攻击。这样白棋就全局实空领先了,黑将苦战。



第6例

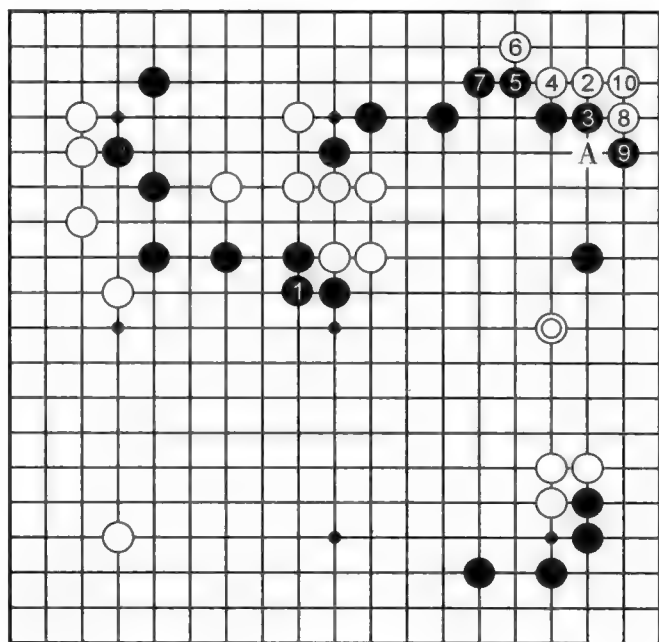


图1

图2 黑①到右上角补是为了维持盘面上地域平衡,白②当然断。黑③先到左边压一手后再5位打,白⑥长,黑⑦、⑨连压。白⑩先到下面打一手后再12位冲出,至黑⑮滚打包收白棋,黑⑯打一手后再19位跳出。白⑳已无暇在21位提两子黑棋了,否则黑在20位挂,黑实空就遥遥领先了。

黑㉑长出对应至白㉒,黑棋得到先手到27位拦,盘面上明显黑棋实地领先,以下进入中盘是黑棋好下的局面。

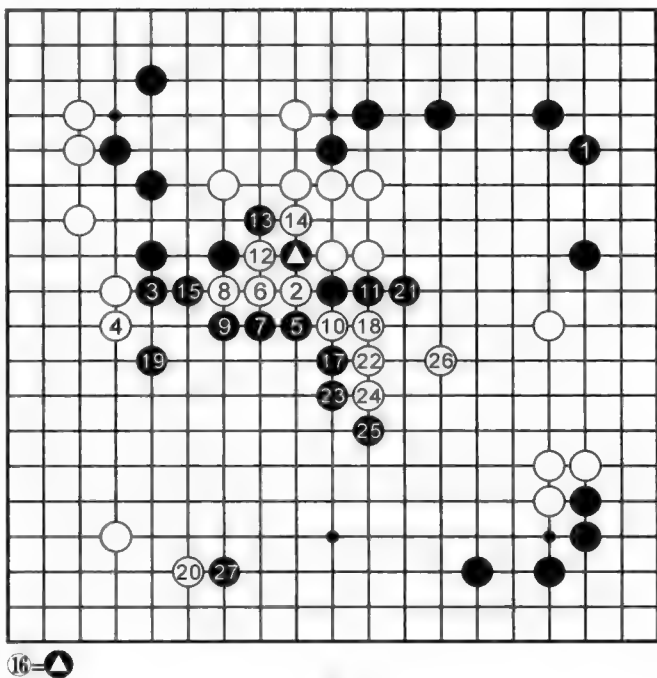


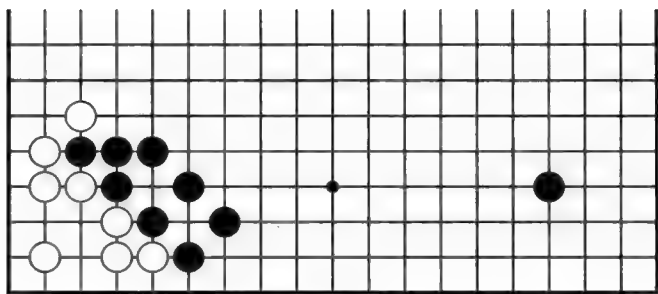
图2

第7例 在序盘中一方得到厚势,往往对周围配置的距离感到困惑。拆得窄了就会重复,拆宽了又会被对方打入。

左边则完成了定式,黑棋先手得到厚势,如何拆边才能和右下角星位一子黑棋相呼应是本题任务。

图1 黑①拆二过于保守,和左边厚势太近,又和右边一子太远。白②肩侵,黑③上长,至白⑥轻盈飞出,左边黑棋重复,右边黑一子将被侵削,黑不能满意。

图2 白①肩侵时黑②改为三线爬,白③跳,至白⑤也是边上常见之形,结果和上图大同小异,黑不爽。



第7例

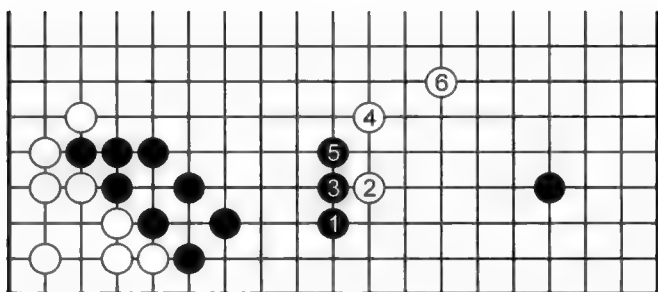


图1

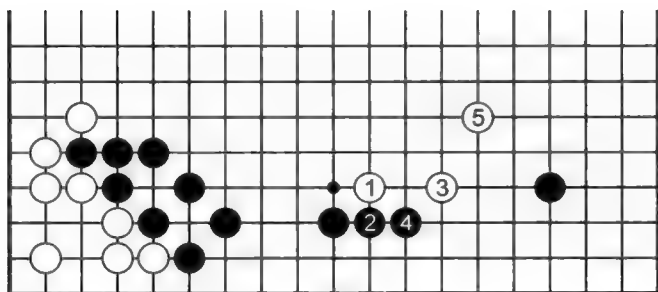


图2

图3 黑①从右下角大飞,正好和左边厚势相呼应。白②打入,黑③飞攻,白④飞时黑⑤继续飞攻,白棋两子将在黑厚势之下苦活,而黑④、⑤扩大了右边模样,黑大优。

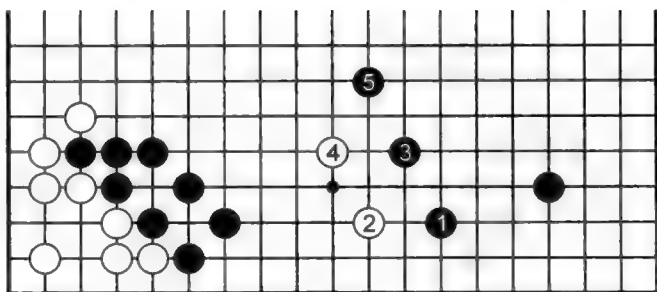


图3

图4 白②改为肩冲,黑③上长,对应至黑⑦。黑仍在右边形成相当规模,白三子也还未完全安定,黑可满意。

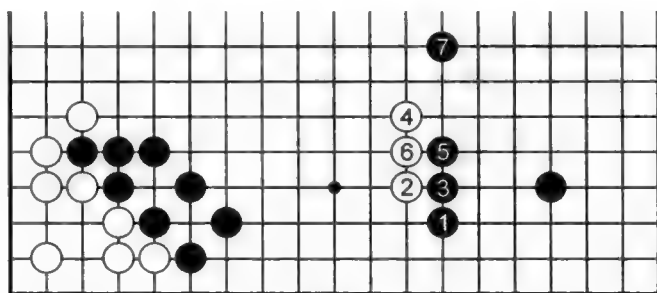
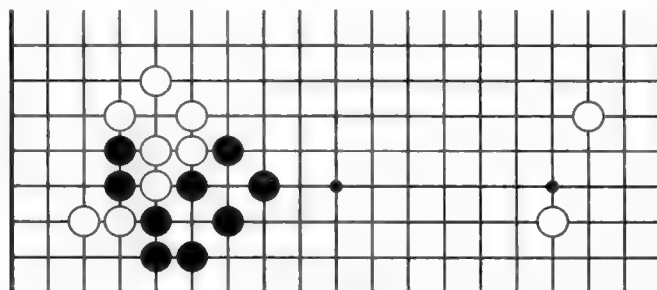


图4

第8例 此题和上题的区别是右边为白棋大飞守角, 那黑棋右下角的厚势拆到哪里才能发挥最充分作用呢?



第8例

图1 黑①按“立三拆四”的原则开拆,但白②肩冲,好手!黑⑤扳时白⑥挡下,正好加固了右边大飞角,而黑棋两面厚势明显重复,黑棋不算成功。

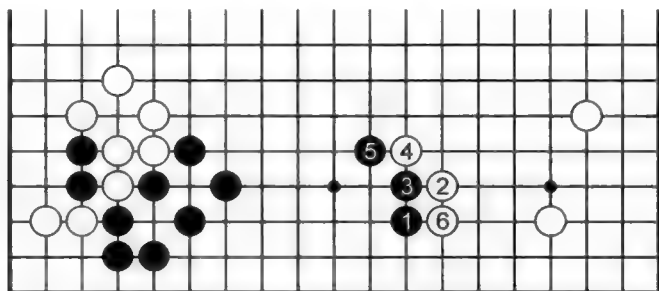


图1

图2 黑①凭借左边厚势,紧逼白大飞角,白②飞起补角是常形。黑③靠出,白④扳,黑⑤长后黑棋左右配合是绝好配置,充分发挥了厚势作用,黑优。

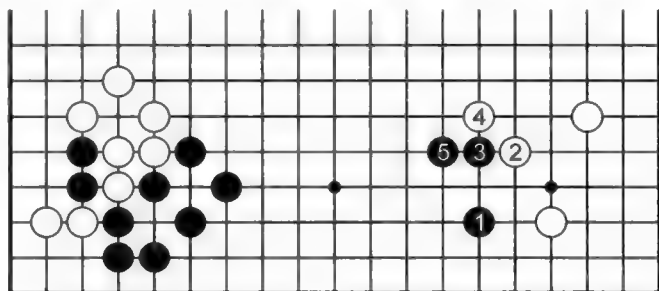


图2

图3 黑①时白②打入,黑③就简单地跳起,白④跳,黑⑤也关。黑左边厚势虽受到侵削,但中间两子没有安定,而且右下角大飞非常薄弱。黑有种种侵入手段,可掌

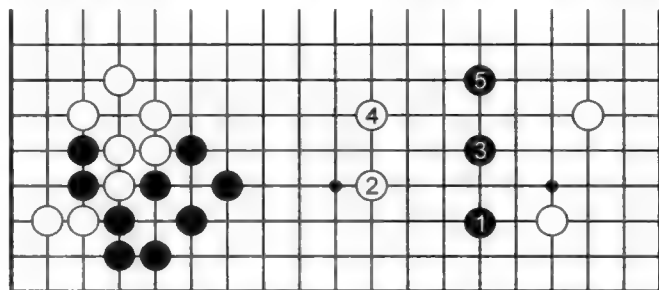
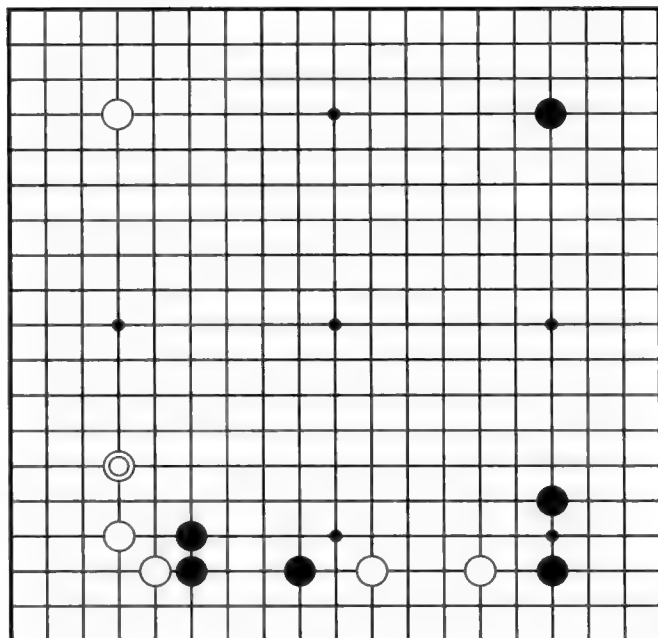


图3

握全局。

第9例 布局刚刚开始,白在⊙位跳出,一般会去左上角挂,但现在下面白二子拆二尚未安定。黑棋不能放过战机,应对其进行攻击以达到扩张自己的目的。

图1 黑①镇是无理也无章法的一手乱棋,白②穿象眼,黑③继续飞攻,白④压后在6位尖出,黑棋被分割成两块,将在白棋追击,序盘失败。



第9例

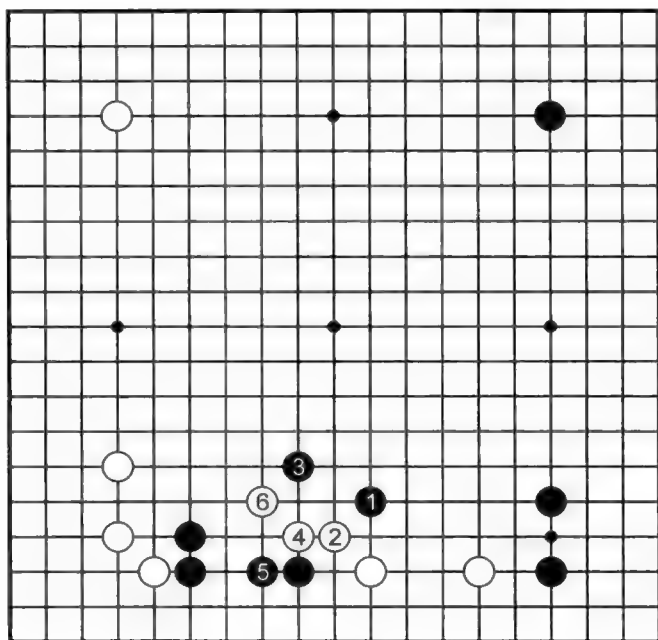


图1

图2 黑①从自己拆二方向向白棋飞攻,既扩大和加强了自己,同时又攻击了对方,至黑⑤接,黑外势增厚后,就可以在A位点角或B位攻击白左下角了。

图3 黑①飞攻时白②跳起,黑③是急所,紧追不舍。白④跳,黑⑤顺势加强了右边,白⑥托,要求生根,黑⑦扳后黑⑨点又是绝好手筋。黑⑬顶后,黑既得到下面实利,又得到上面势力,白尚未活净,黑棋序盘成功。

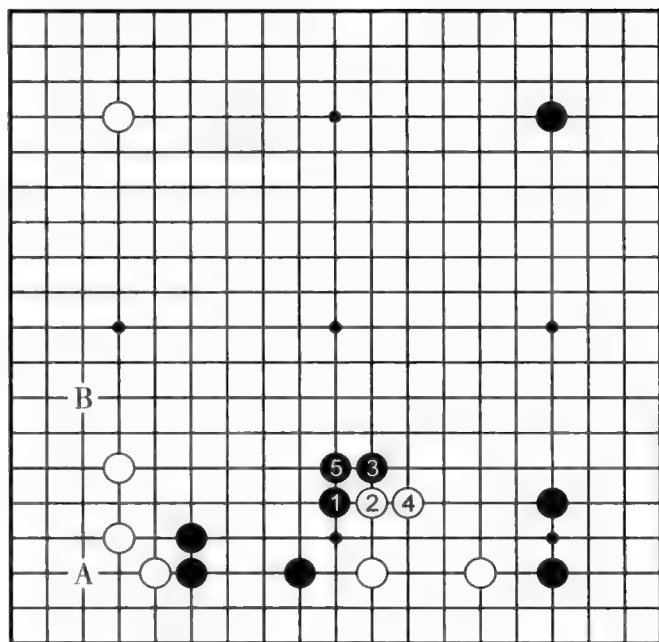


图2

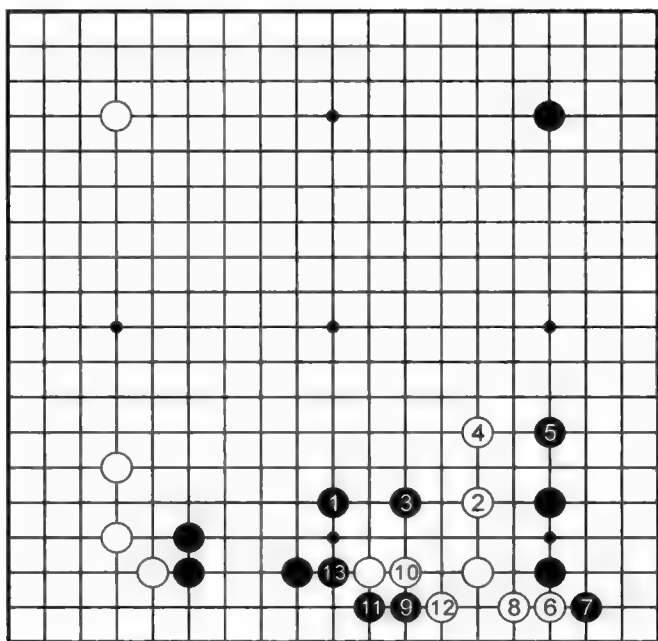
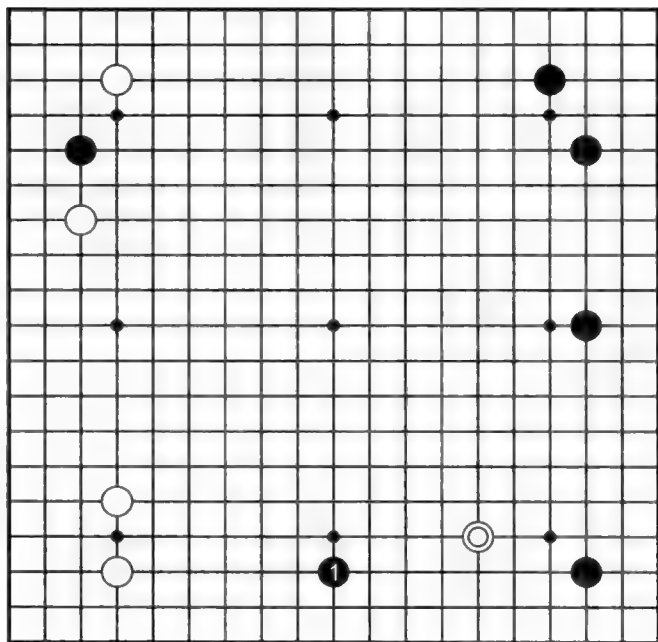


图3

第10例 黑①到白棋阵中分投,当然是要化解白棋的模样,也对白◎一子或多或少形成夹击。序盘战斗立即开始,白棋的对应如何才能奠定局面?

图1 白①尖冲,黑②长,白③跳后,白⑤飞时黑⑥抢到了左边拆二,白⑦虽挡下,但黑⑧、⑩巧妙腾挪后,黑角已安定。而白形成的外势却被黑▲一子阻住,发挥不了作用,显然白不爽。



第10例

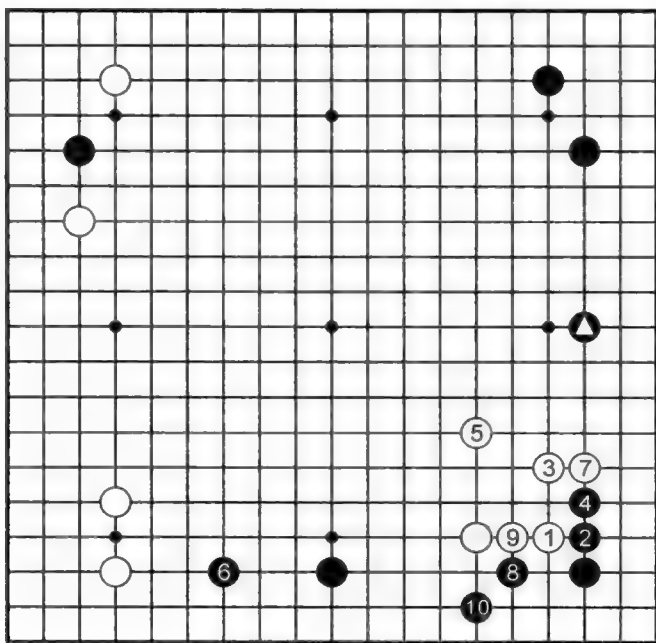


图1

图2 白①向右边飞压,黑②靠,白③退,对应至白⑪扳,黑⑫退后形成一道厚墙,先手至左边13位夹击黑▲一子,可掌握全局主动。

结果当然白优。

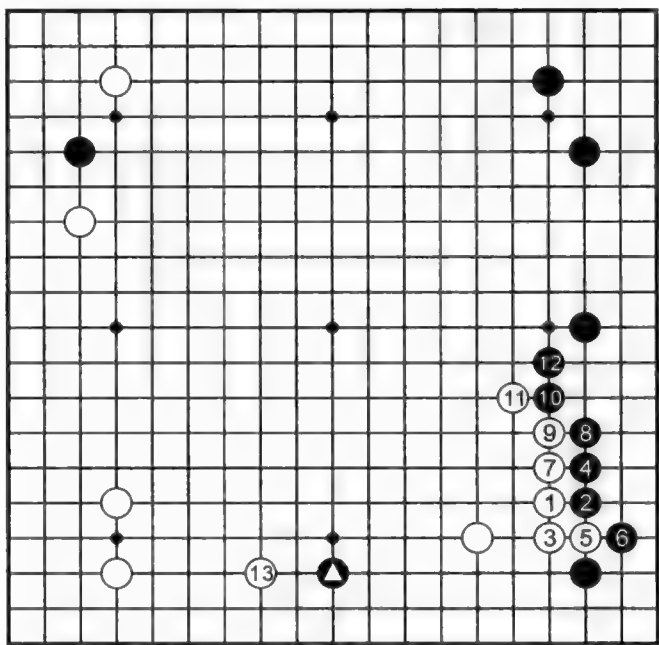


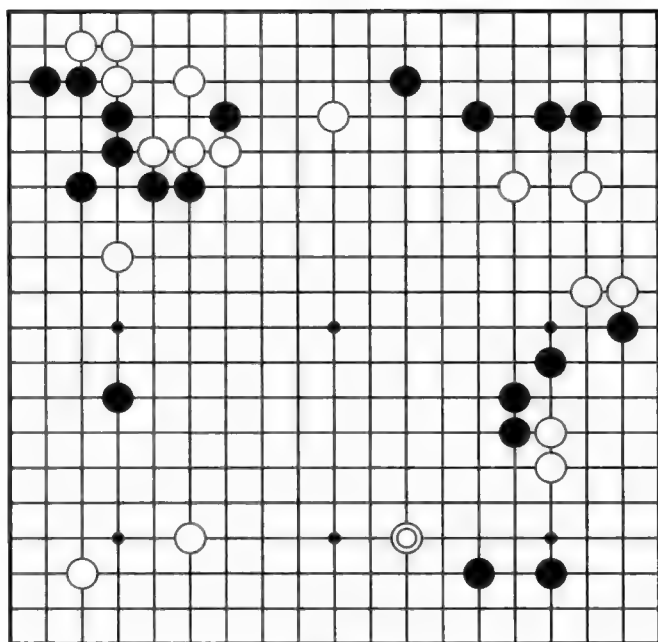
图2

第11例 正在进行序盘战斗,白棋右边两子和中间一子◎的联络是当务之急,但如仅取得联络还不够。

图1 白①曲太简单了,黑②扳,至黑⑥长,白棋固然已经连通,但几乎是单官连回,而黑形成外势且黑⑥出头在高位,白棋局促,不爽!

图2 白①飞是轻灵的一手棋,但黑②很冷静地在角上尖,白③只好曲以防白冲断,黑④顺势到上面大关。下面白棋还未净活,必须经营。其中白③如改为A位尖,黑即B位扳,白无好应手,可见白①飞也不是好棋。

图3 白①飞角是所谓“声东击西”的妙手,黑②挡,白③和黑④交换一手后再5位飞出,黑⑥跳时白再7位接,黑⑧飞出。白棋不仅仅取得了联络,同时又得到一定实利,可以脱先他投了。



第11例

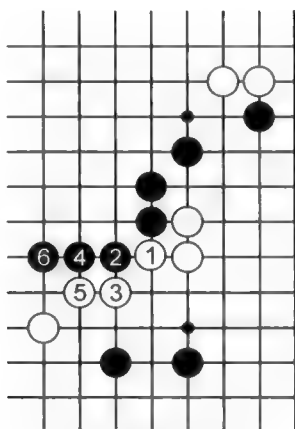


图1

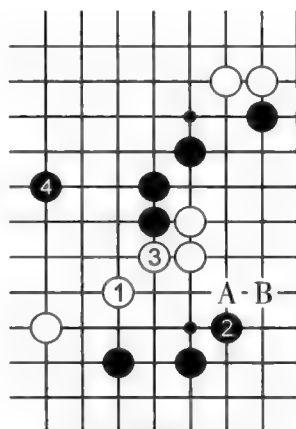


图2

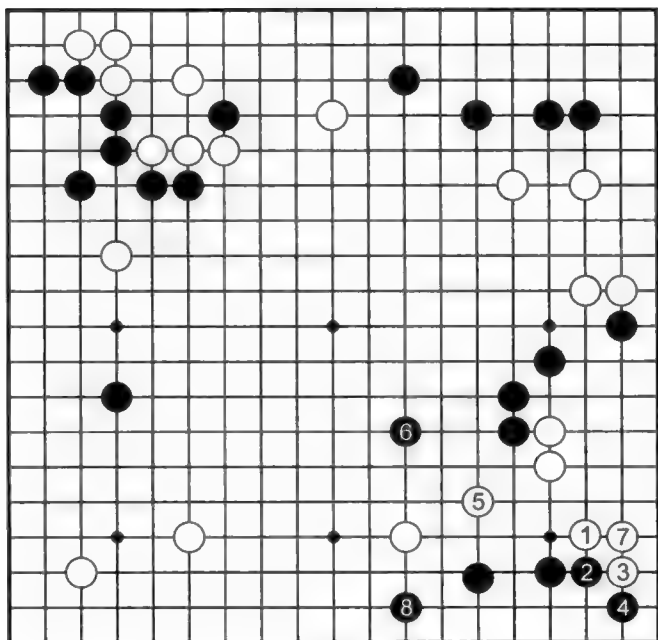
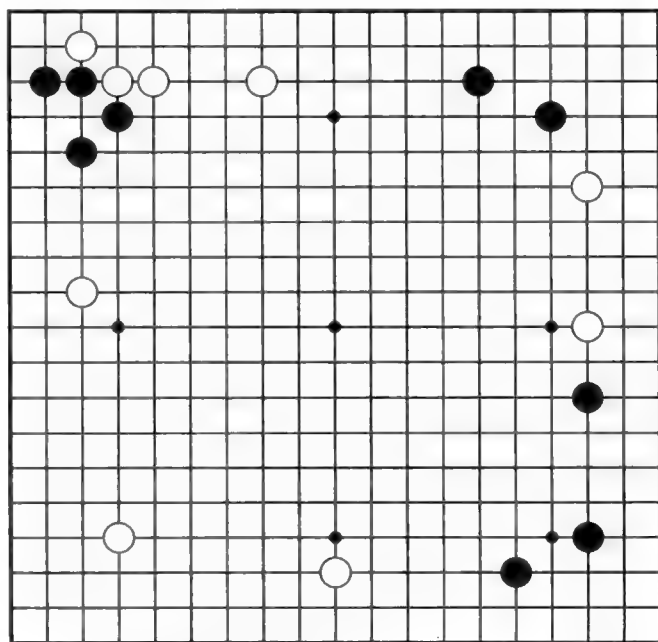


图3

第12例 盘面上只剩下左下角了,黑棋当然要到这里挂角,但怎样才能序盘中得到主动呢?

图1 黑①到上面挂,方向是正确的,但经过白②至黑⑤拆,白⑥到上面飞起,扩大了上面,还在呼应白○一子,而且黑棋上下两面均有一定不安全因素,当然白可满意。

图2 黑①先到上面压,再3位扳,等白④退后再到左下角挂,对应至黑⑦拆,对白○一子进行夹击,和上图比较,可知黑



第12例

棋主动。

白⑥如改为A位夹,黑即B位点三三,黑好。

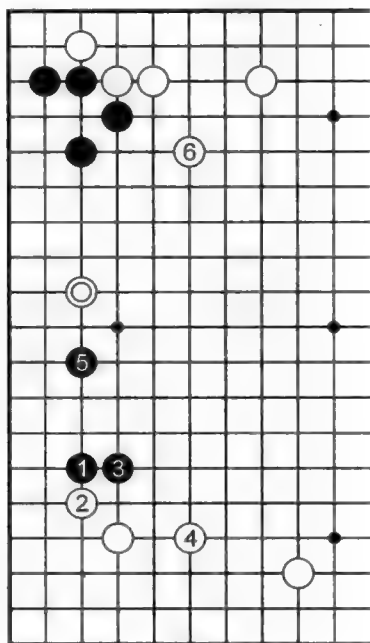


图1

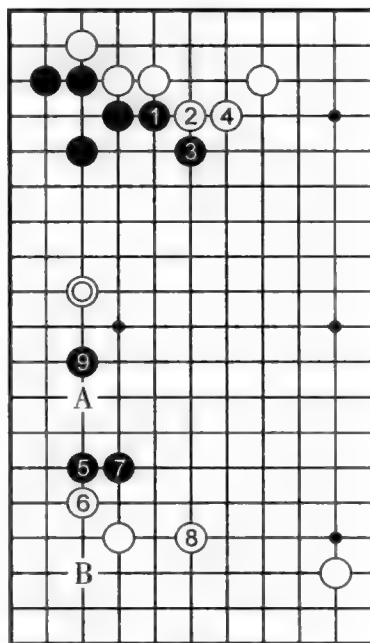


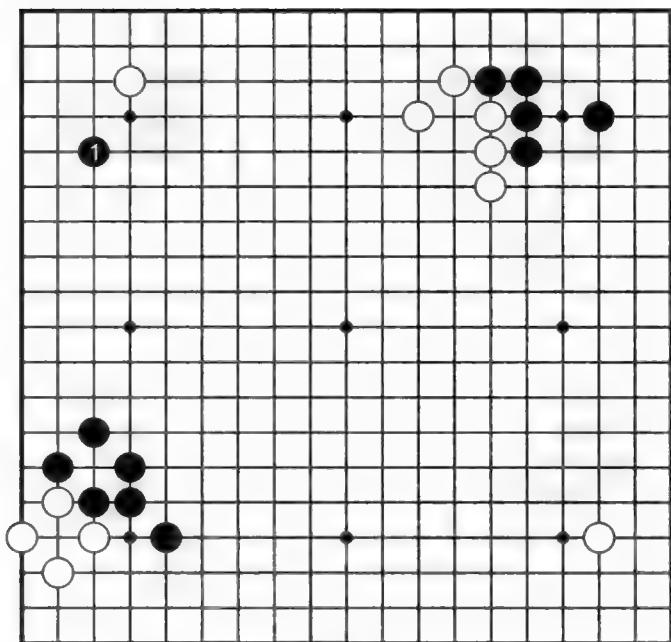
图2

第13例 黑①以下面厚势到左上角小飞挂,白棋要如何对应呢? 注意右下角是大场。

图1 白①到右下角大飞应该承认是当前大场,但黑马上到左上飞压,这是双方消长的要点。至白⑤是正常对应,黑势上下呼应,而白棋左右重复。黑棋还是先手,黑优。

图2 白①先在左上尖一手,逼黑2位飞应一手,和右上面的白势相呼应,再到右下角大飞占大场,全局平衡。

图3 白①尖起时黑②脱先到右下角抢占大场,白③立即飞压,至黑⑥长,白棋上面左右呼应成为大模样,而黑被压在低位,左下的外势已完全无用。白还是先手,全局白大优。



第13例

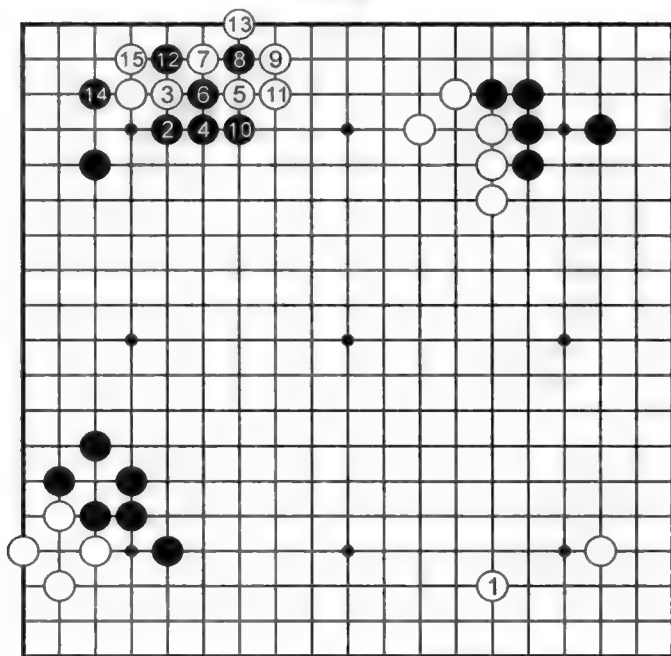


图1

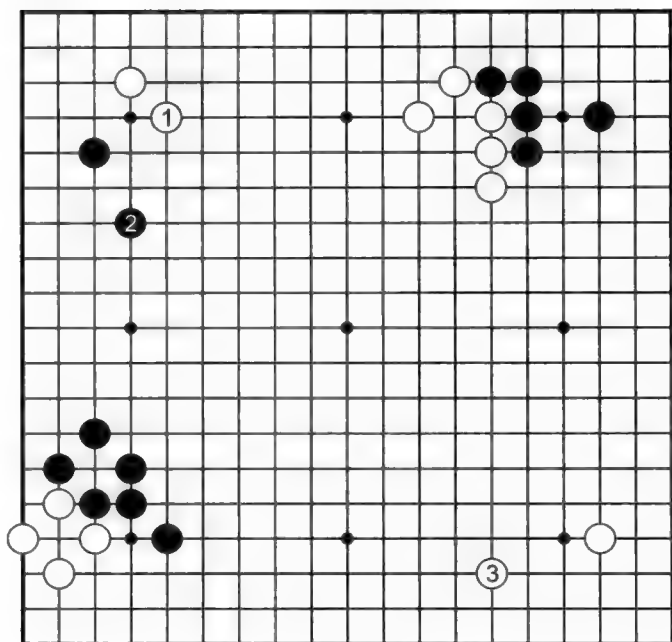


图2

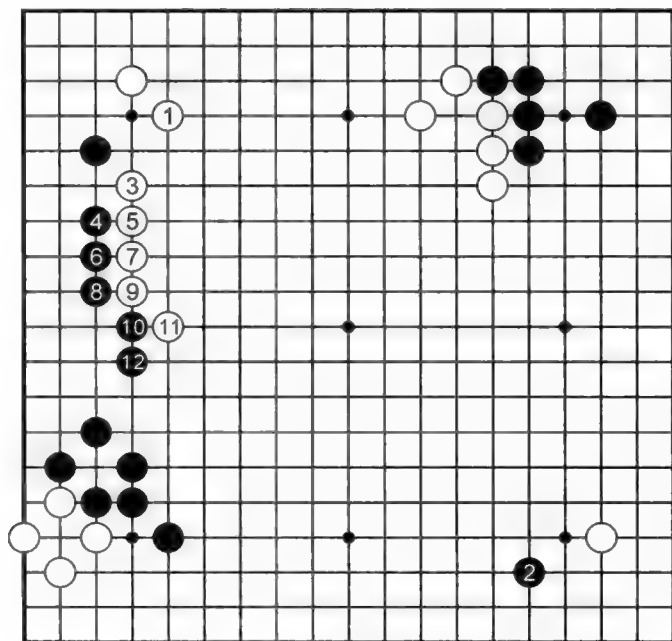
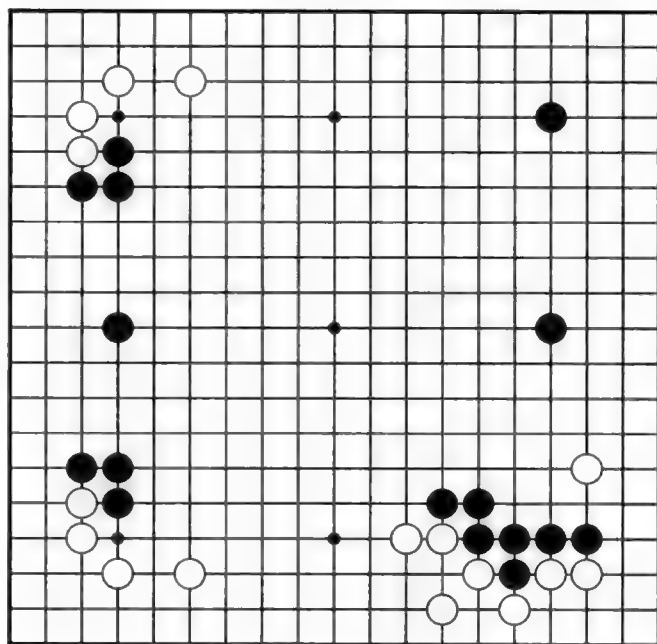


图3

第14例 布局已近尾声，全局为白棋取利、黑棋得势的格局。

白棋已有三个角，黑棋当前如何扩大自己外势，贯彻原定方针是本题关键。

图1 黑①不可否认是当前大场，但有悖黑棋布局格调的初衷。白②飞起后，右边黑棋模样顿时失去光彩，而且白⊙一子也有了生机，随时可以活动出来。



第14例

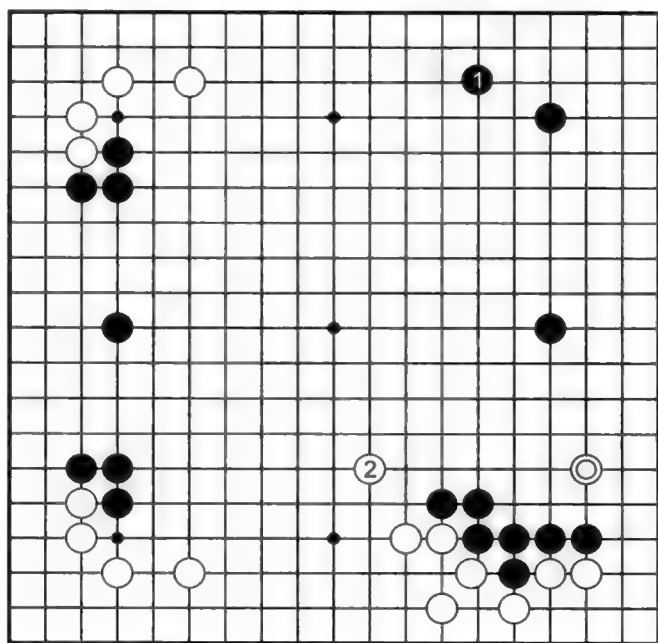


图1

图2 黑①压是扩大自己模样的急所,白②扳,黑③连扳。大概白只有A位长,让白棋在下面得到一些实利,而黑棋所得更为充分。

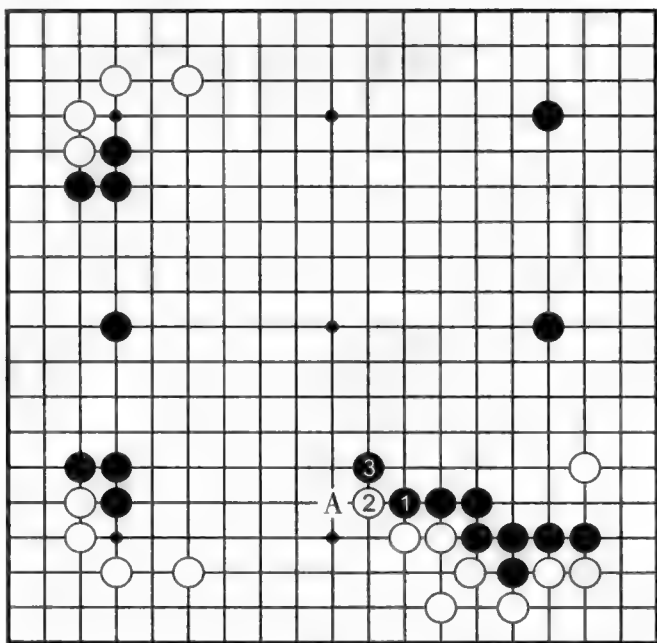


图2

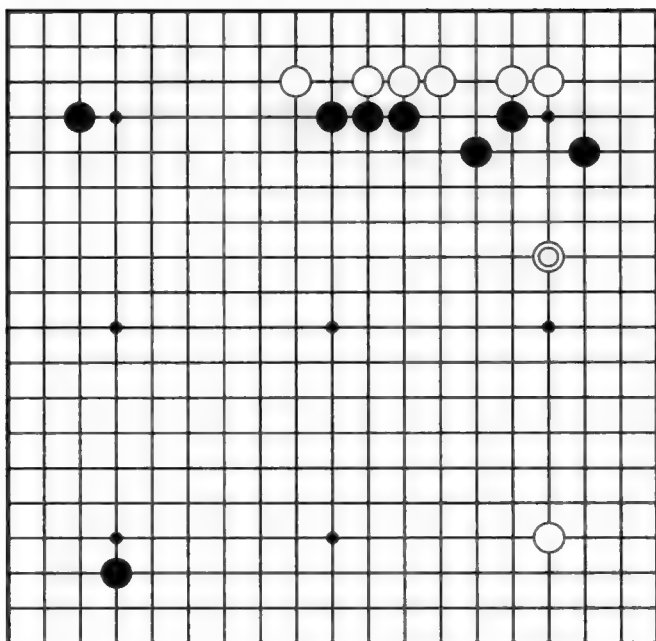
第15例 黑棋在上面筑起一道厚势,得到先手就要充分发挥这厚势的作用来攻击白○一子,主要是掌握攻击的位置。

图1 黑①到右角挂是远离了自己的厚势,而白②正好以○一子开拆,同时夹击黑①一子。黑③只有点角,结果黑上面外势全失威力,没有转化成实空,有落空之嫌。

图2 黑①对白○一子仅一间夹是对黑厚势的浪费,白②即放弃此子,黑③阻渡,白④至白⑥跳,黑棋所得远不如白棋,当然不满意。

图3 黑①二间夹是适中的下法,白②从角上大飞,黑③阻渡,白④跳起,黑⑤跳,和上图比较,即可看出黑围空多得多。

图4 黑①夹时白不愿放弃○一子而在2位飞出,黑③就挂角,白④尖顶,黑⑤长出。至黑⑦进一步攻击中间白棋,白⑧跳时黑⑨顺势飞出,白棋将苦战。



第15例

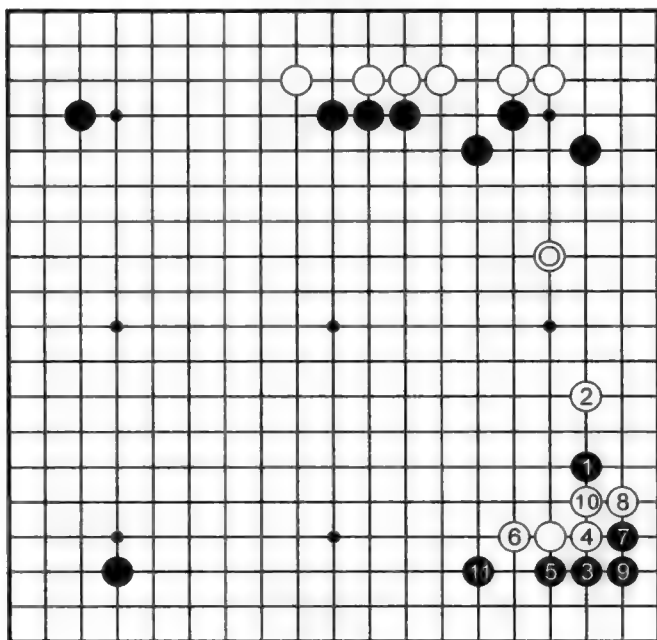


图1

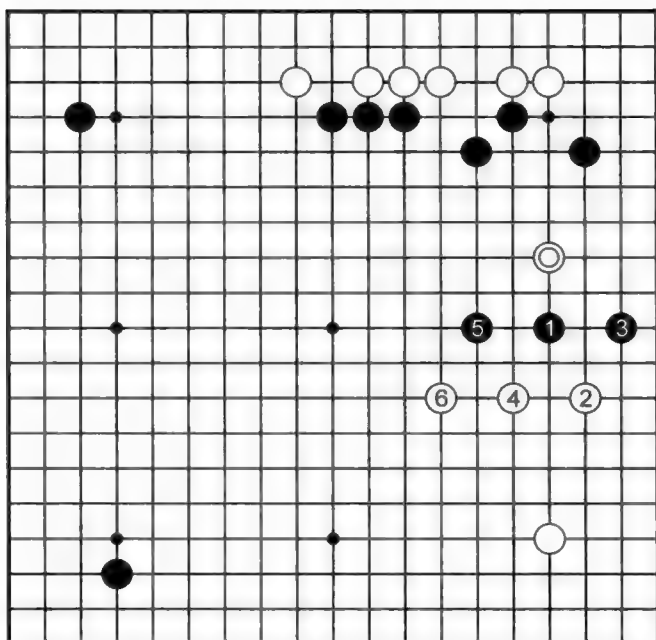


图2

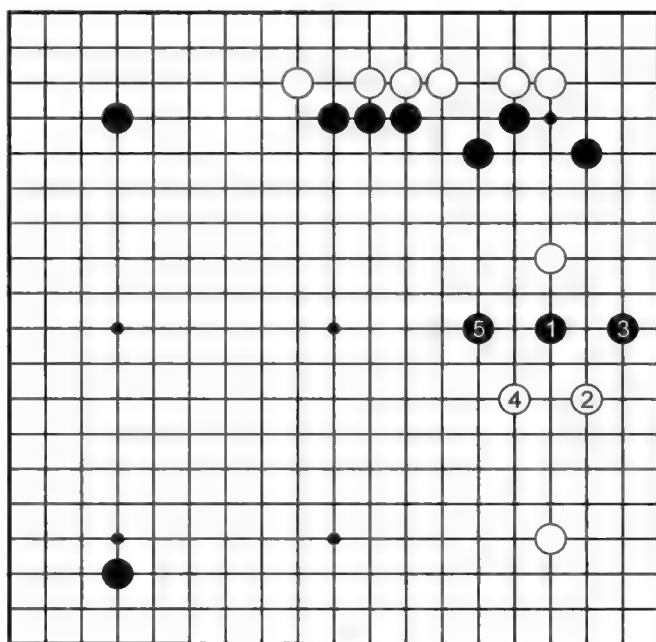


图3

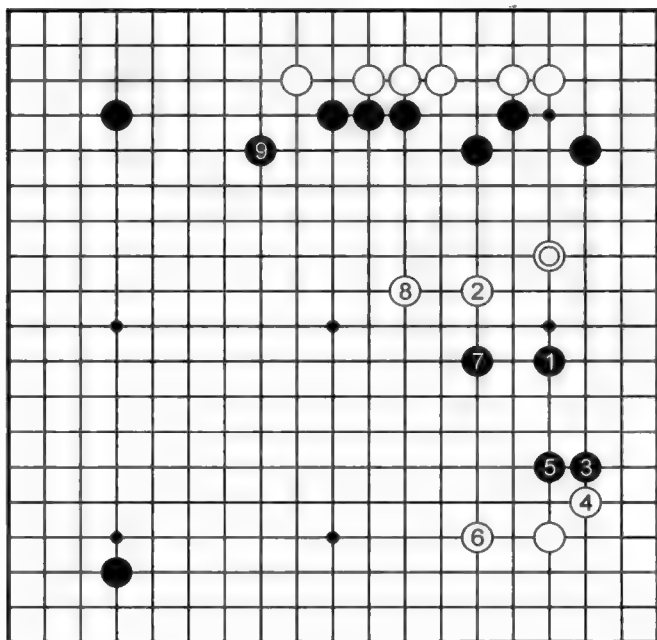
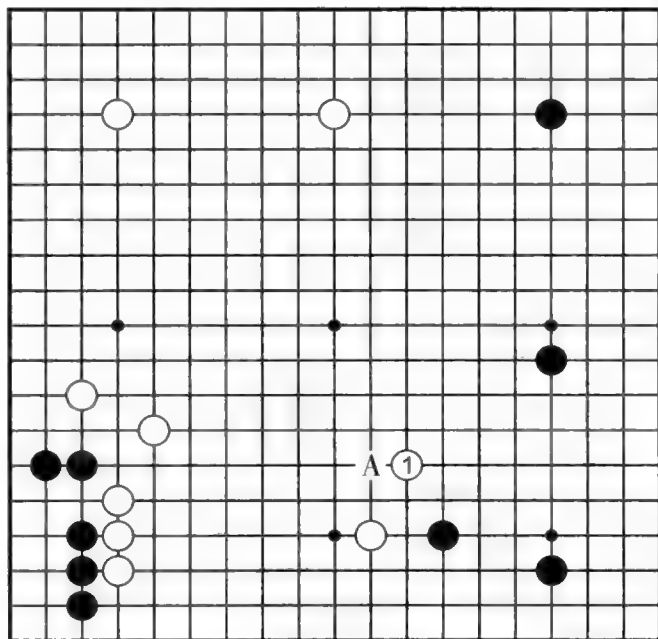


图4

第16例 白①飞出当然是扩大左下的模样，但有点过分，应在A位关起才是正着。黑棋应抓住这一时机，对其薄味进行冲击。

图1 黑①点入虽是白棋较薄弱的地方，白②碰是准备弃掉角上三子，黑③粘，白④到右下角挂。黑⑤又是坏棋，帮白补强中间，白棋在中间形成大模样，黑不爽。



第16例

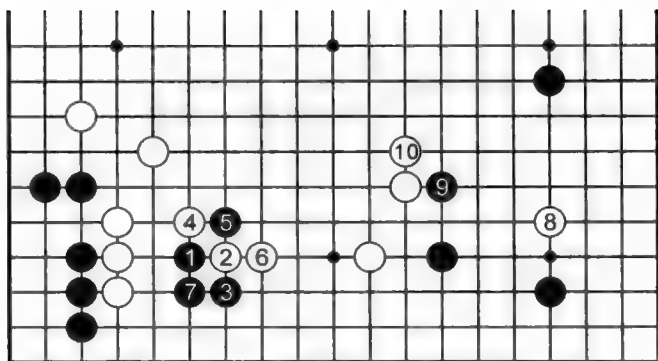


图1

图2 黑①打入是见合好点,白②夹,黑③轻松跳出瞄着白A位的跨出。白如B位攻击黑①一子,黑只要到左边C位拆二即可安定。

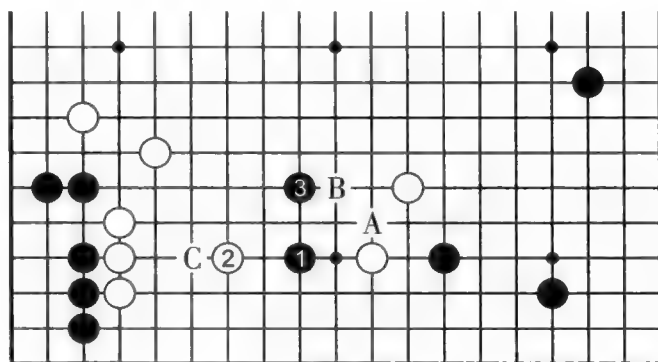
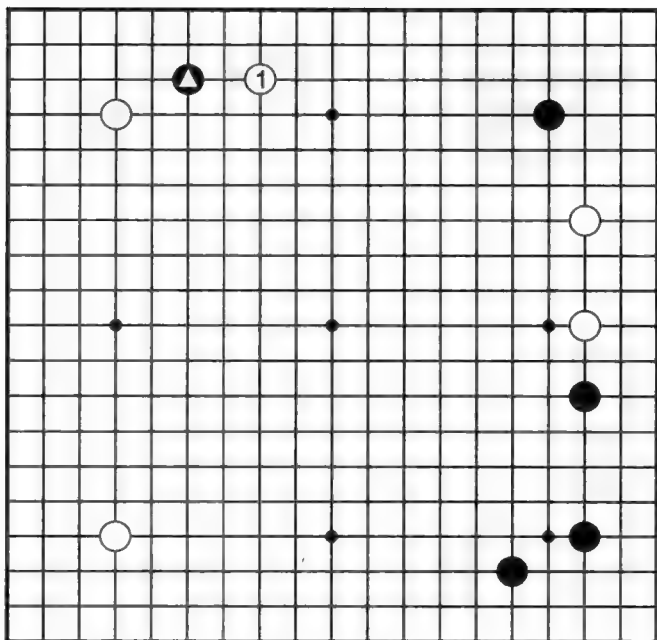


图2

第17例 白①在左上角夹黑▲一子,黑棋如何在现有配置下选择盘面落点?

图1 黑①点三三,至黑⑨跳出是基本定式。白⑩取得先手到右上角挂,和白◎一子对黑星位一子形成夹击,当然白棋主动。

图2 黑①到右上角大飞守角是针对白◎一子的好手。白②压,黑③由于征子有利可以挖,至白⑫护断是正常对应。黑⑬得到先手到左边分投,应是黑棋成功。



第17例

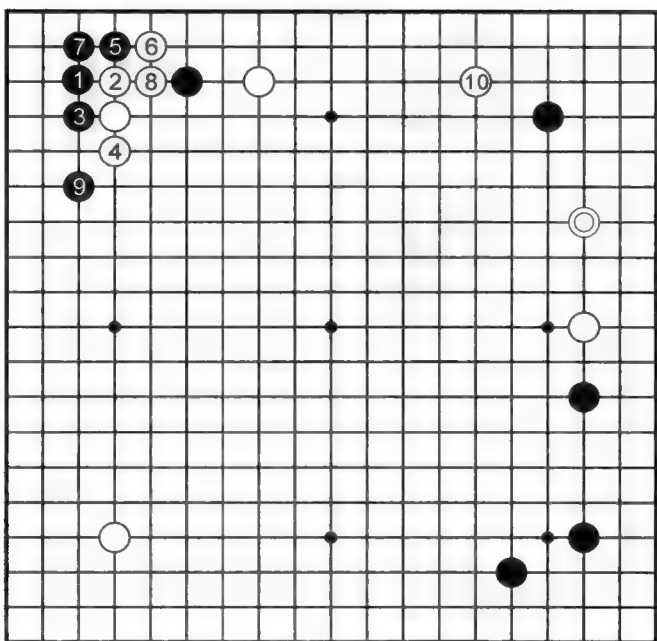


图1

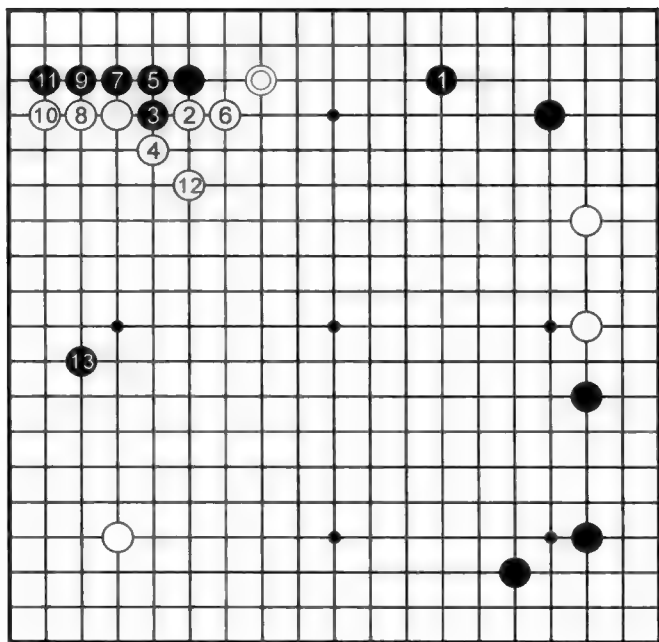
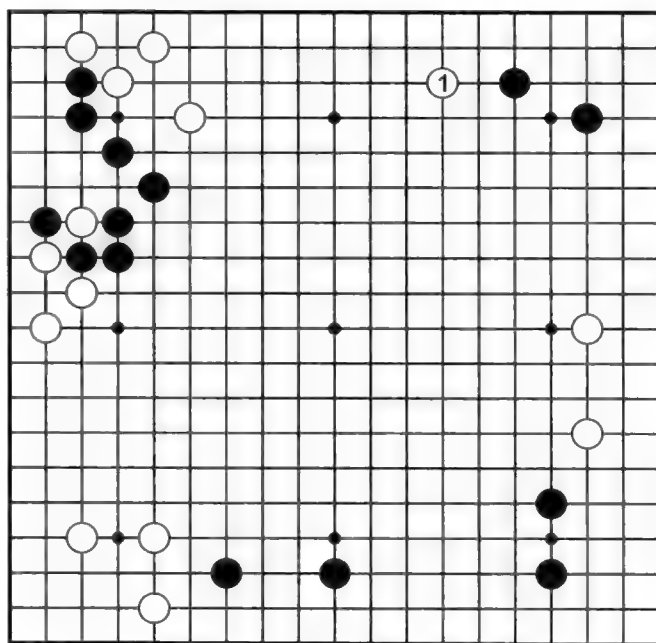


图2

第18例 白①到右边逼,但这是当前大场而不是急场。黑棋此时应找当前攻击白棋的要点。

图1 黑①飞起是在帮助白棋安定和成空,白②是先手便宜,白④飞正是好点。黑⑤压,白⑥长后白得到左边不少实空,而黑外势尚无成算,进入中盘后是白好下的局面。

图2 黑①点,正中白棋要害,彻底破坏了白棋眼位。白②只有贴长



第18例

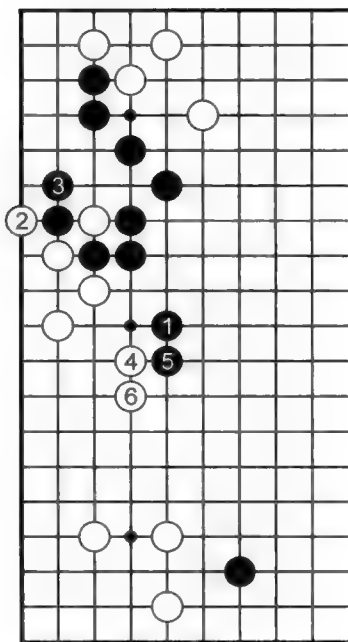


图1

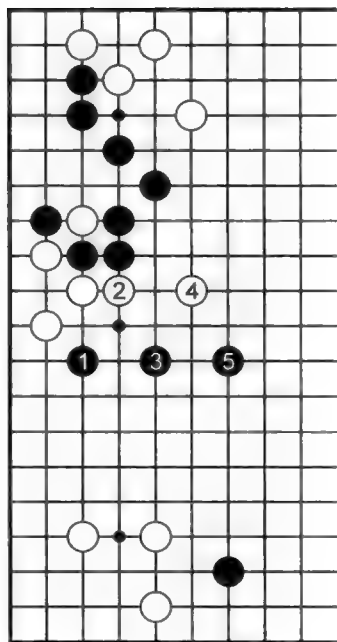


图2

外逃,黑③跳,白④跳时黑⑤随之跳起,这是黑棋追杀白棋。白左边已无成空可能了,当然黑棋全局主动。

图3 黑①点时白②改为二线爬,对应至黑⑬曲,白连爬二线太亏,所谓“莫压四路,休爬二路”就是指这一类型。结果黑棋外势雄壮,全局白棋几乎已成败局。

第19例 序盘战斗已经在左下角开始。黑先行棋,是攻击白棋还是走畅自己,是问题的分歧点。

图1 黑①镇,看似很有力量,但白②靠出,至白⑥并顶住黑①一子,白棋棋形厚实,黑无后续攻击手段。反之,黑下面数子显得单薄,还要处理。上面白◎一子也发出对左边黑③等三子的攻击味道,黑棋不爽。

图2 黑①尖,太缓。虽然黑已出头,但对白无压力。白②尖出后下面黑棋尚须处理,左边一子▲黑棋也受到威胁,黑不成功。

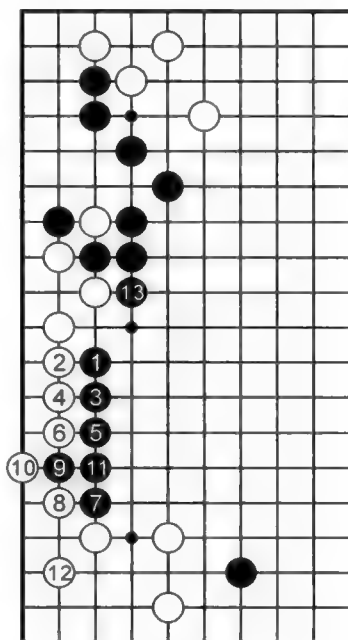
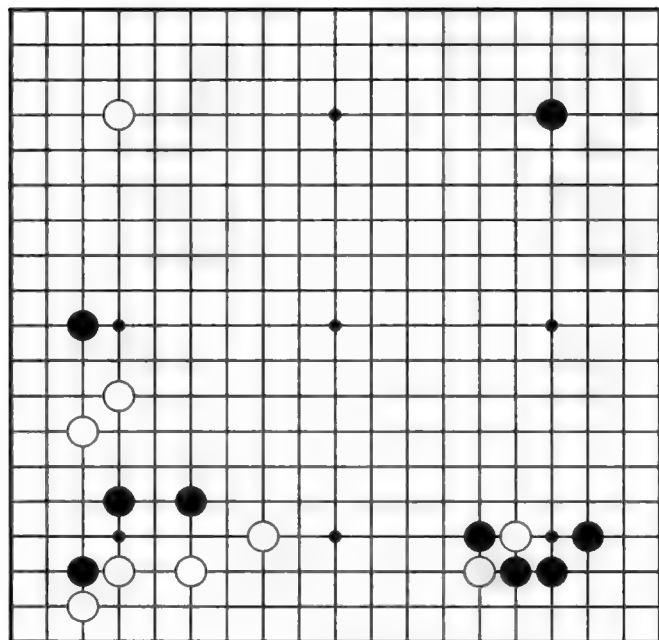


图3



第19例

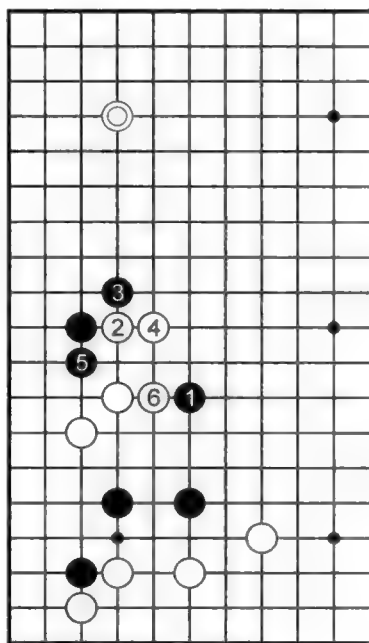


图1

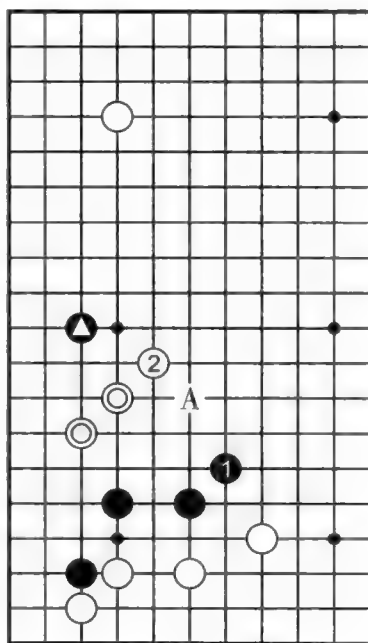


图2



黑如在2位飞攻白◎二子,白即A位跳出,黑两边均薄,黑棋很为难。

图3 黑①压下面是因为下面白棋已实,白②扳,黑③长后,黑数子已出头,而白有A位断头,黑同时有攻击白◎两子的手段,可谓上下有棋,黑棋主动。

第20例 黑①到左下角高挂,目的显而易见,是牺牲实利求得外势和左边相配合。

白④立下后,黑棋如何取得最高效率是要考虑的问题。

图1 黑①拆是定式,但白②尖后和左上角白◎一子遥相呼应,左边有成模样的趋势,而下面黑棋漏风,犯了所谓“漏风勿围”的忌讳。即使黑再于A位挡,价值也降低了。

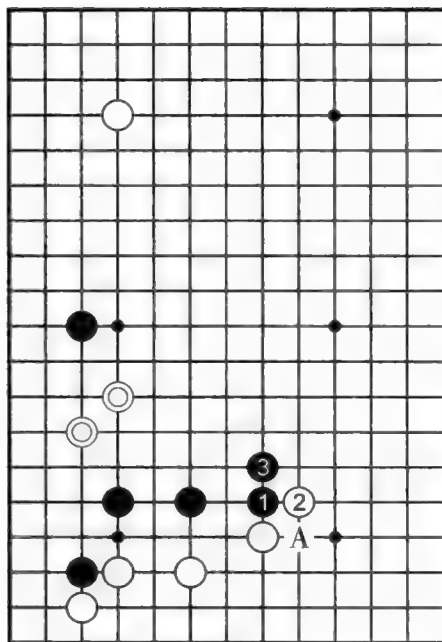
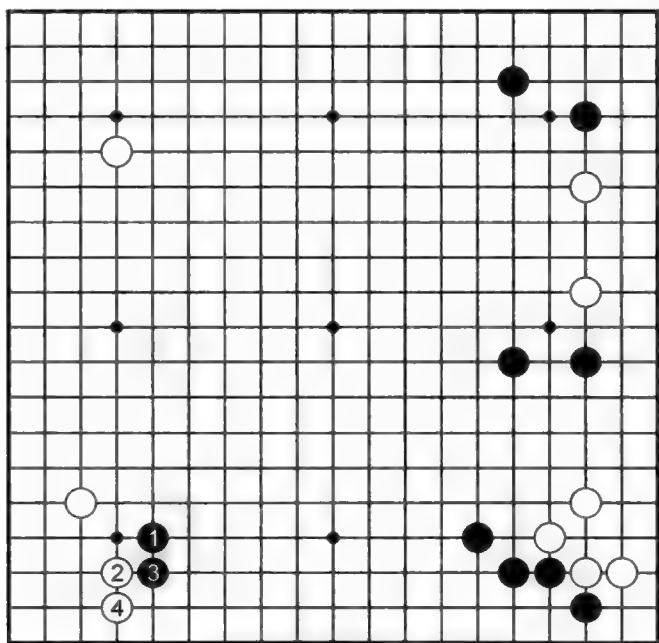


图3



第20例

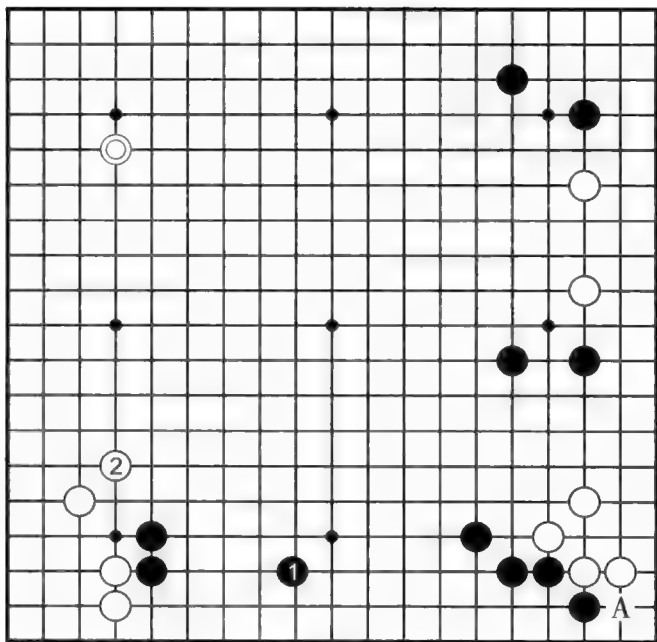


图1

图2 黑①挡角,夺取白棋根据地,白②飞出,黑③拆,既攻白棋又安定自己。白④跳,黑⑤飞攻,白⑥只有补断。黑⑦顺势长出,增加了下面黑棋势力,将逐渐形成实空。

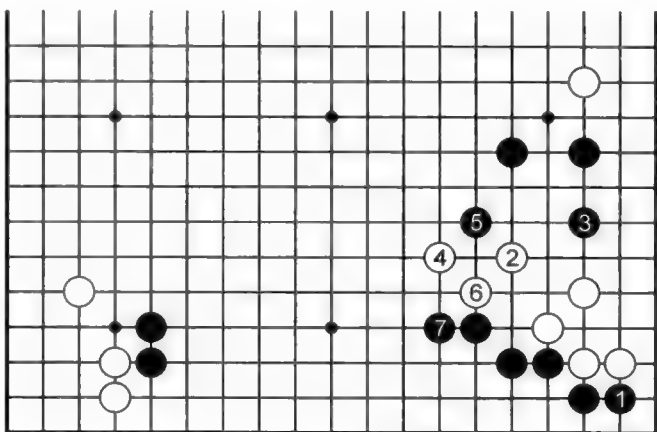


图2

图3 黑①挡时白②脱先到下面打入，但对黑▲两子一时也没有很好的攻击手段。黑③马上点到白棋成眼位的地方，白④飞以求活，黑⑤立下，又对上面白◎两子产生相当威胁，于是白面临两边要做活的困境，白太苦。

第21例 黑棋虽筑起了下面一道厚势，但白①分投到里面，那黑棋如何发挥这个厚势呢？

图1 黑①拆，逼白子，白②拆后已安定。一般

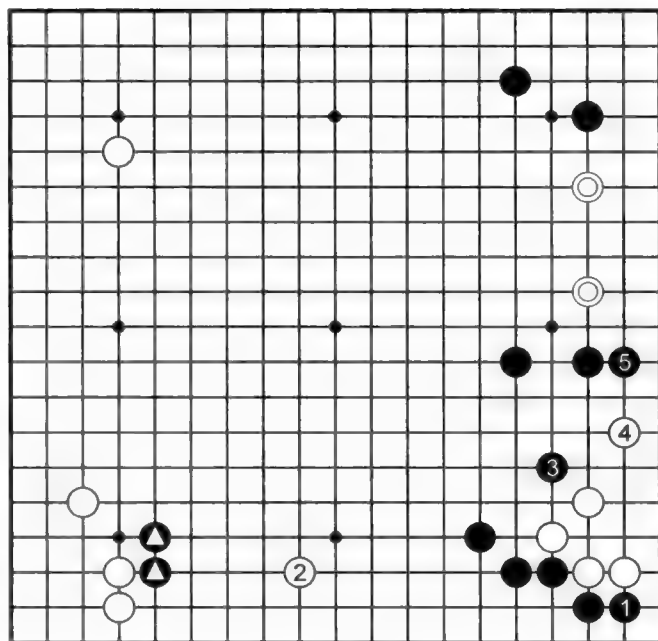
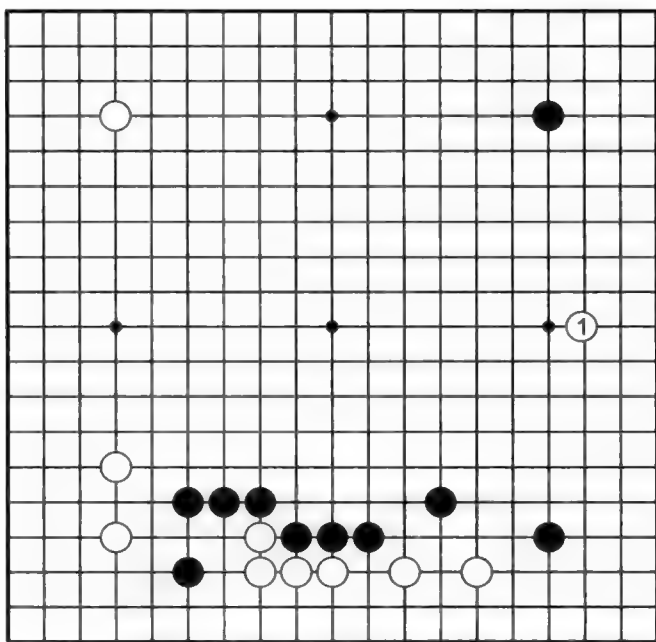


图3



第21例

黑③要在右上角飞应,白④抢得最后大场,全局白优。黑①和厚势有重复之嫌。

图2 黑①到上面挂角,白②正好是“开兼夹”,白棋惬意,而和黑下面厚势完全脱节,黑棋序盘完全失败。

图3 黑①到左下角的上面逼,白②如不尖,黑即在此封住白角。黑③顺势飞起,这就发挥了下面黑棋厚势的作用。白角虽不致死,但总在被攻击下,黑棋会在左边获利。

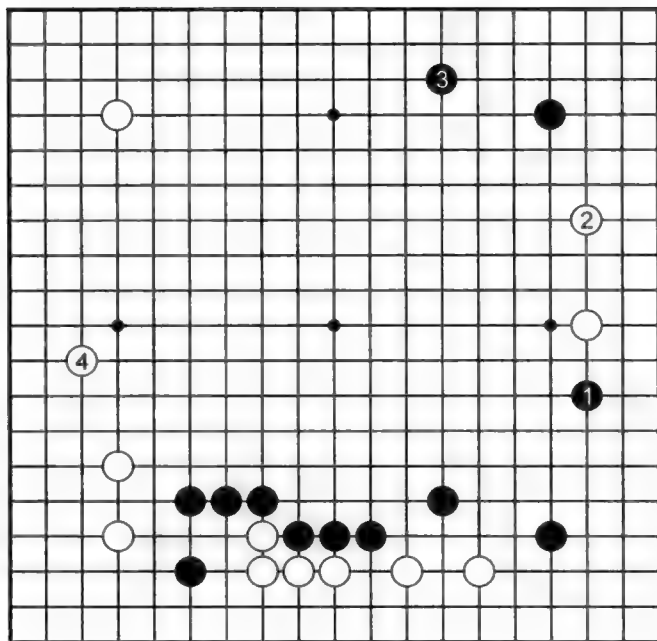


图1

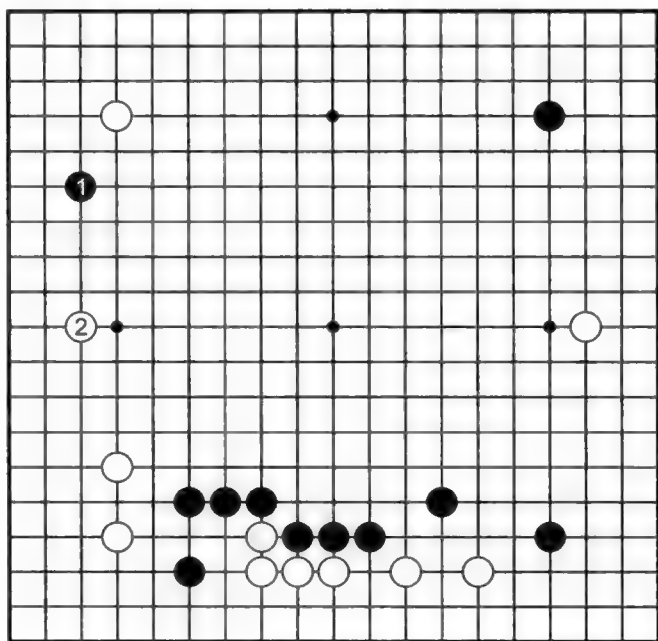


图2

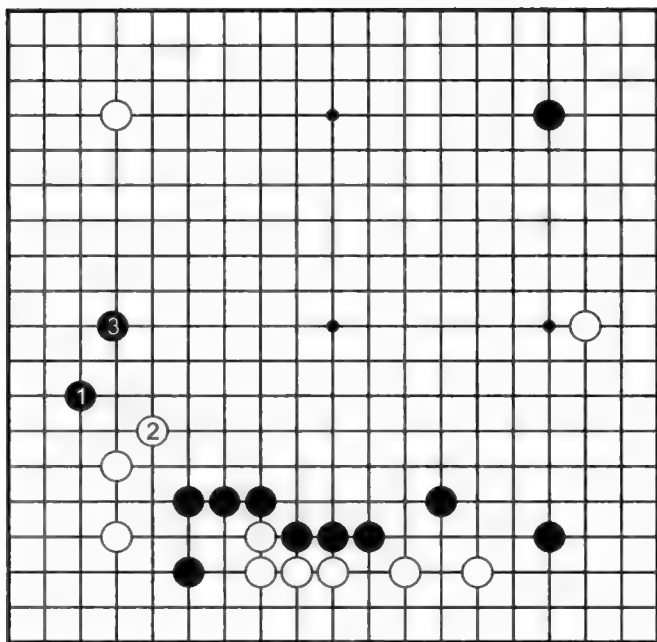


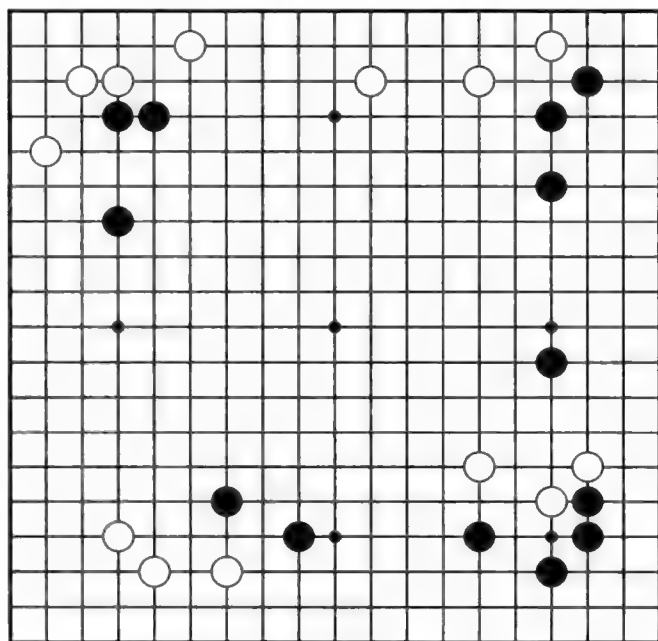
图3

第22例 序盘一般以占大场为主，但有攻击目标时千万不能放过。

此例上边、左边均有大场，但都不是要点。

图1 黑①在左边拆二当然是当前大场，加强了黑三子，而且阻止了白棋向上发展，但不太积极。

图2 黑①先到上面点后黑③再压一手，等白④退时再于下面5位飞攻白棋三子。白⑥虎，黑⑦搜根，白⑧只有跳出，黑⑨顺势拆。如此，黑上面形成模样，下面则围得实空，当然黑好！



第22例

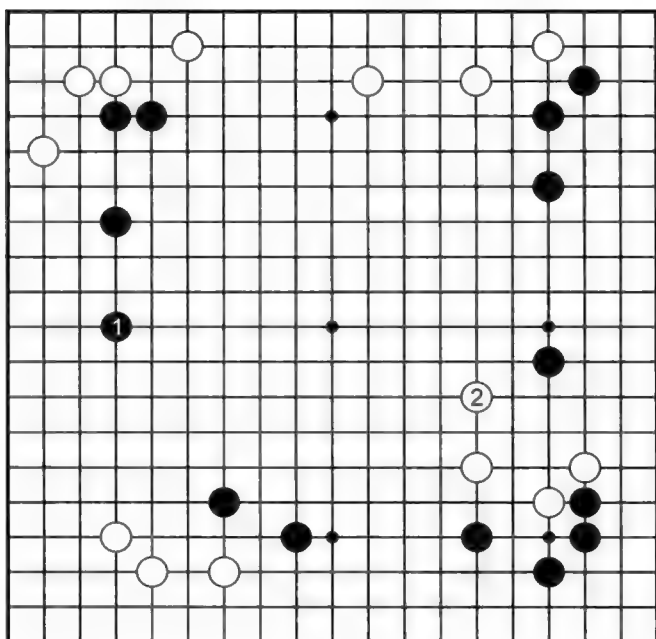


图1

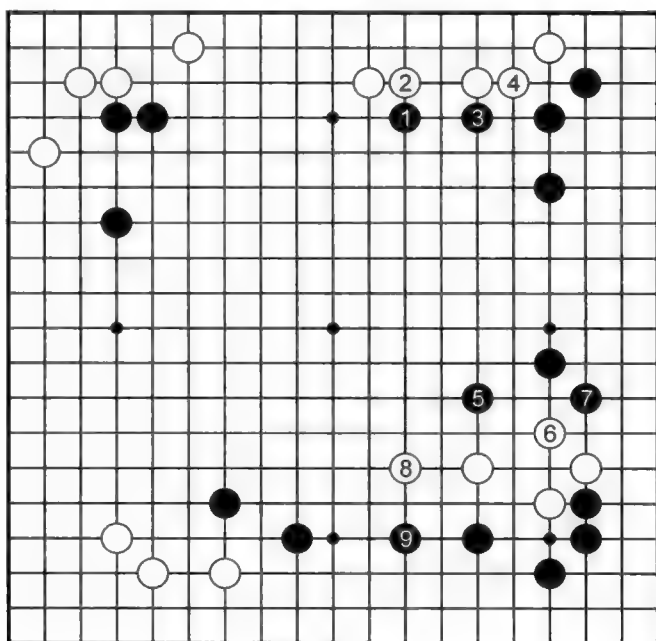


图2

图3 黑③靠时,白②脱先到下面4位加强孤棋,黑⑤就到上面虎,白⑥退,黑⑦冲,白⑧渡过。黑⑨到中间加强左边三子,同时准备到A位攻击上面白棋或到中间围大模样。进入中盘后是黑棋优势的局。

第23例 右下角应该是黑棋定式失误导致吃了亏,白棋取得厚势。黑棋为了挽回右下角损失,在1位拆想抵消白棋厚势,但有点过分。靠近了白棋厚势,白棋如何应对?

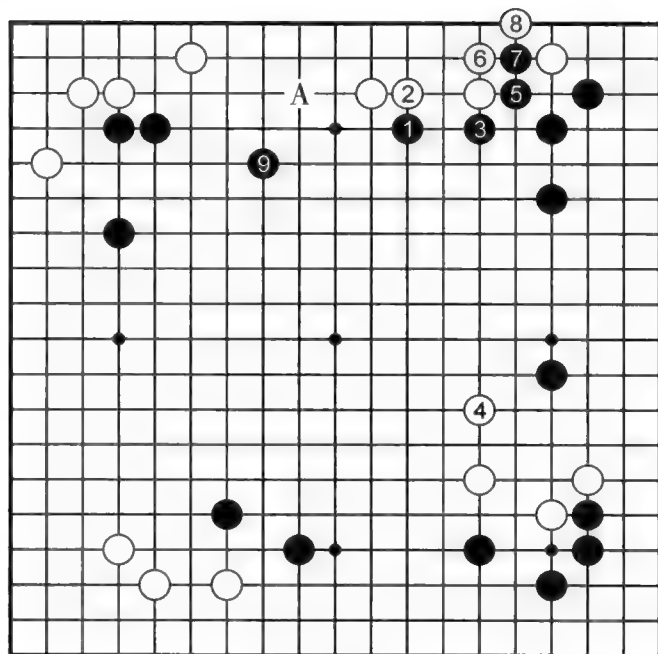
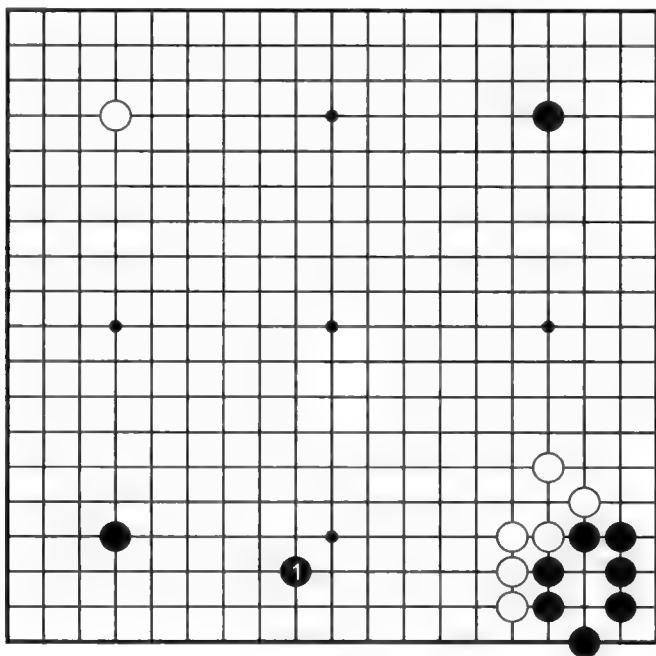


图3



第23例

图1 白①到上面挂角,黑②正好飞应,左下得到坚实正好对抗右边厚势。白如在A位拆,黑也在2位应,白棋厚势不能充分发挥,正合黑意,白不爽。

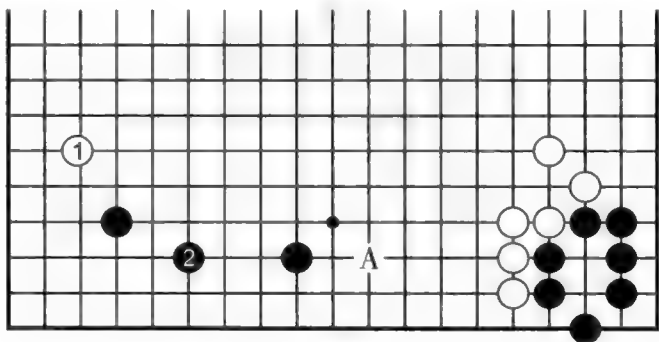


图1

图2 白①在黑▲位拆时马上打入,黑②跳起,白③随之也关。这样将黑棋分在两处,才能发挥右边白棋厚势的作用。

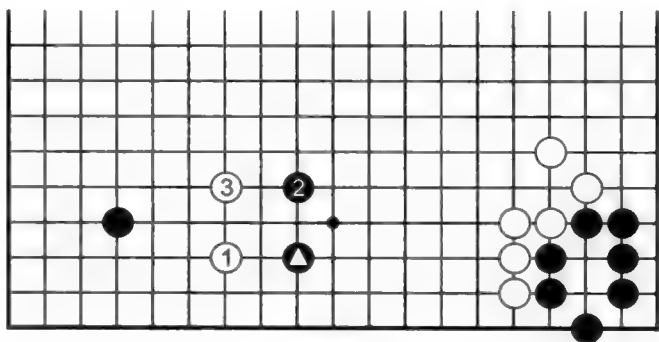
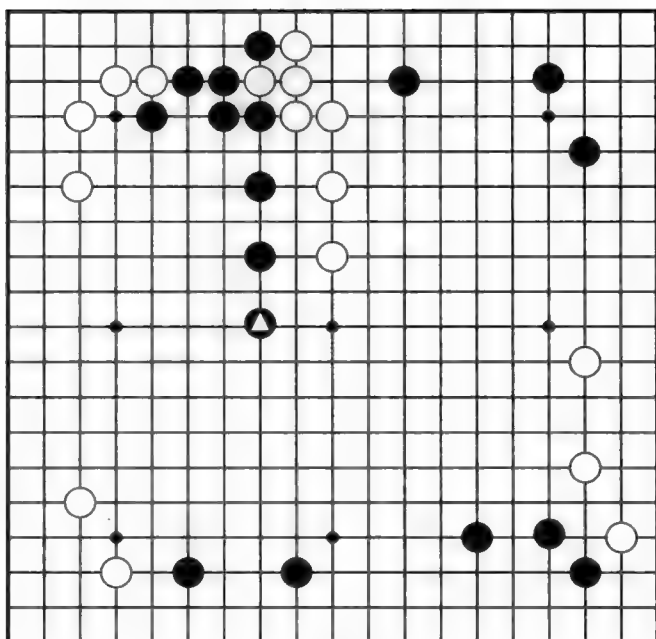


图2

第24例 布局刚刚结束,黑在▲位跳出。双方在向中腹进入,但均无被吃掉的问题,盘面上大场也很多,但急场优先于大场。白棋的应手在哪里?

图1 白①到右边拆二是当前大场,黑②镇,好手!白③到上面先飞一手,黑④正好补好上面。白⑤再于下面飞,黑⑥压,紧俏!至白⑪接时黑⑫到左边飞,中间形成大模样。白如A位断,黑即B位长,白无后续手段。



第24例

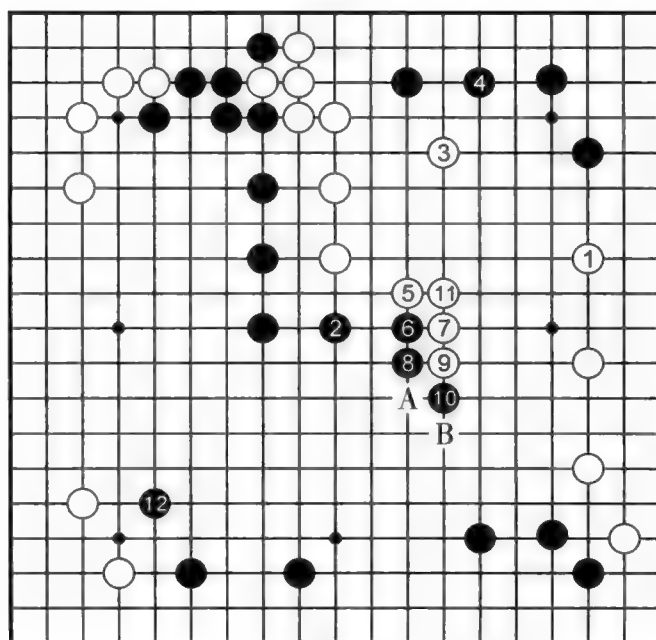


图1

图2 白棋在中间关起是唯一好手。首先安定了上面白棋,同时又攻击了左边黑棋,而且箭头直指下方黑棋模样,这可以说是全盘只此一手的棋,不可放过。

第25例 白①拆二,黑棋当然不能脱先到上面去占大场,而要处理黑▲一子才行。问题是如何处理才能掌握局面的优先。

图1 黑①在二路飞,仅仅为渡过黑▲一子,有

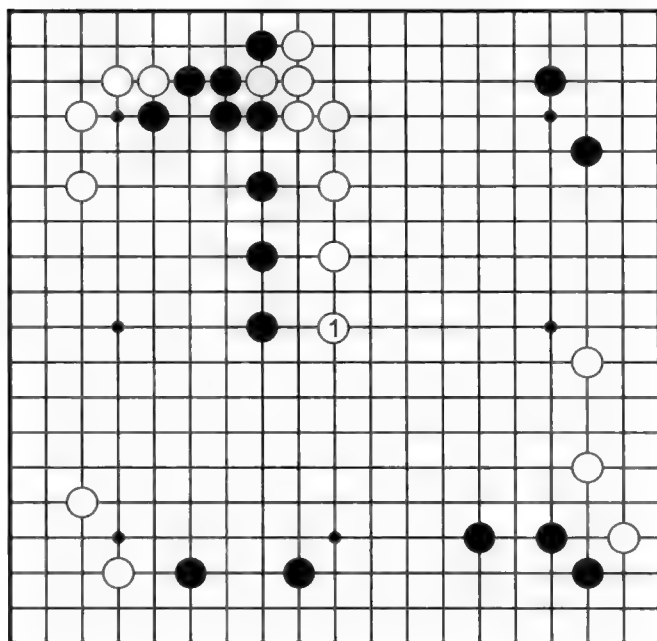
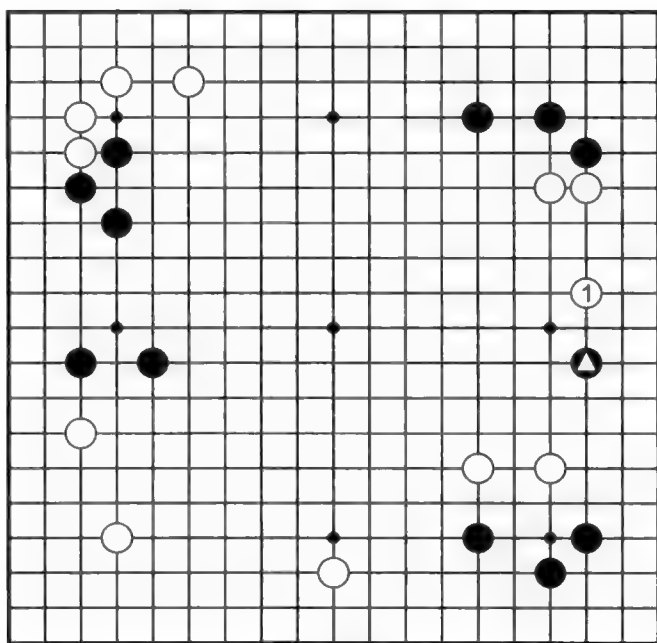


图2



第25例

些保守。对应至白⑥扳,黑被压迫在二线,白在外面构成一道厚墙,黑棋全局不利,最少在目数上吃了亏。

图2 黑①跳起是有力的一手,白②只有补强上面拆二,黑③再关出。白④为防黑棋在此镇,不能不跳,黑⑤在下面尖冲,白棋要处理白④以下三子。全局黑棋主动,中盘将逐渐向黑棋有利的一面发展。

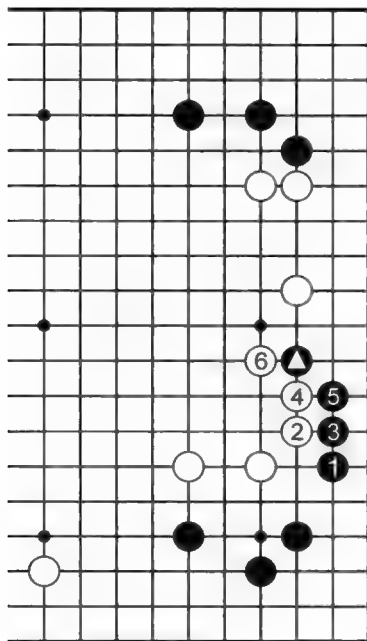


图1

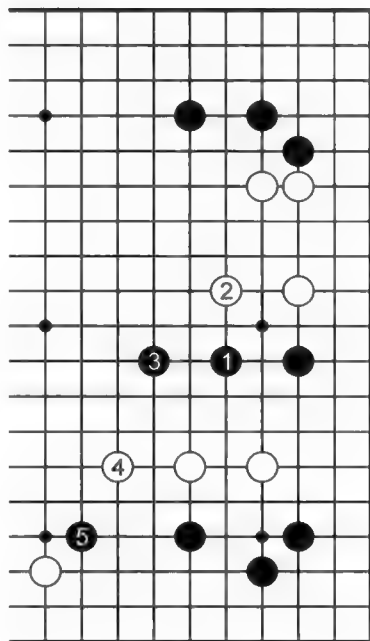
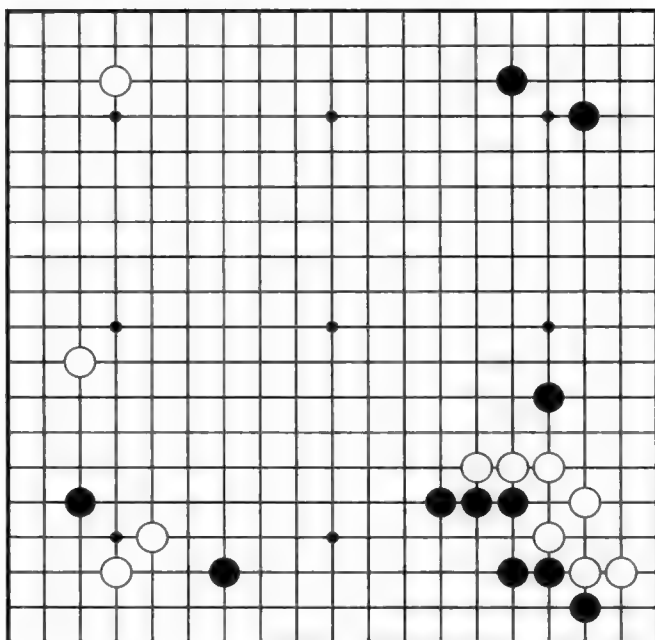


图2

第26例 盘面上可供黑棋选择的大场几乎四个边上和左上角都有,但要求主动、最大,而且有点像急场的要点才好!

图1 黑①是当前大场,守住下边实空,白②后黑如再于A位曲则感到重复,所以到右边拆。白当然占到上面大场,黑③挂角,白⑥飞起后,全局成了黑白均衡的场面,将是一盘漫长的棋。

图2 黑①跳是积极的一手,白不能脱先,如被黑A位飞封,后果不堪设想。黑③到右边曲,白④跳,黑⑤再长一手,这样下面形成很大实空。白⑥并,黑⑦顺势拆二,和上无忧角相呼应。全局领先,而左下角一子▲尚有余味,所以黑优。



第26例

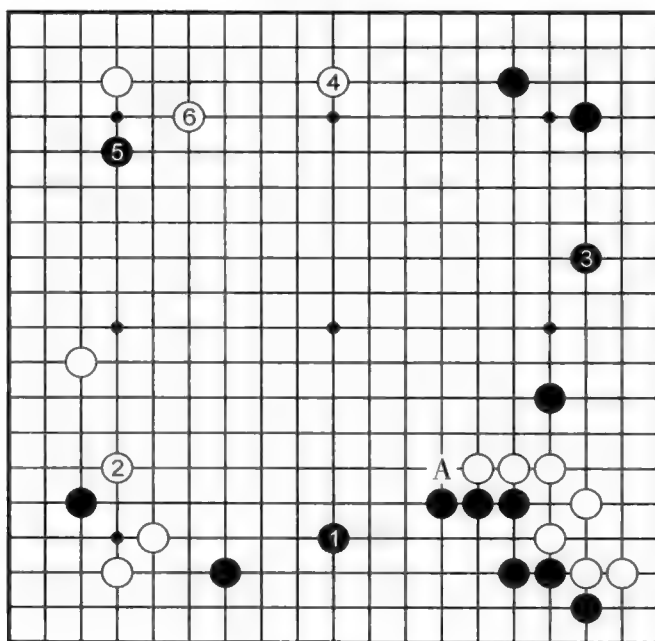


图1

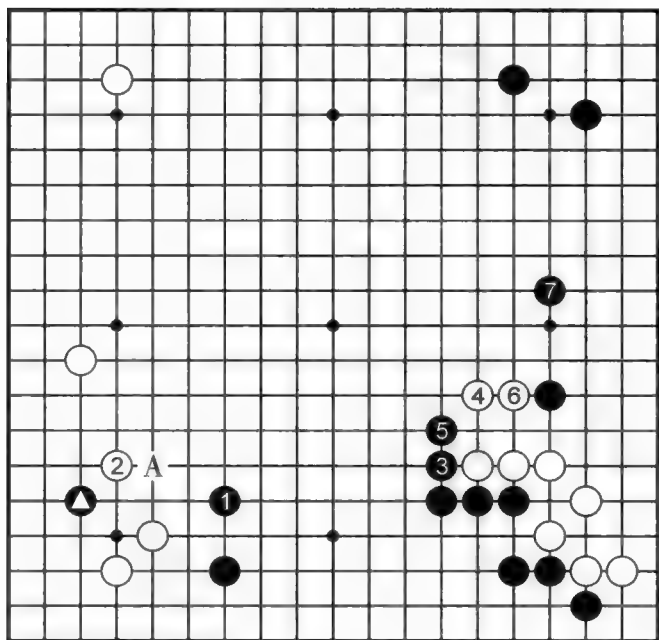
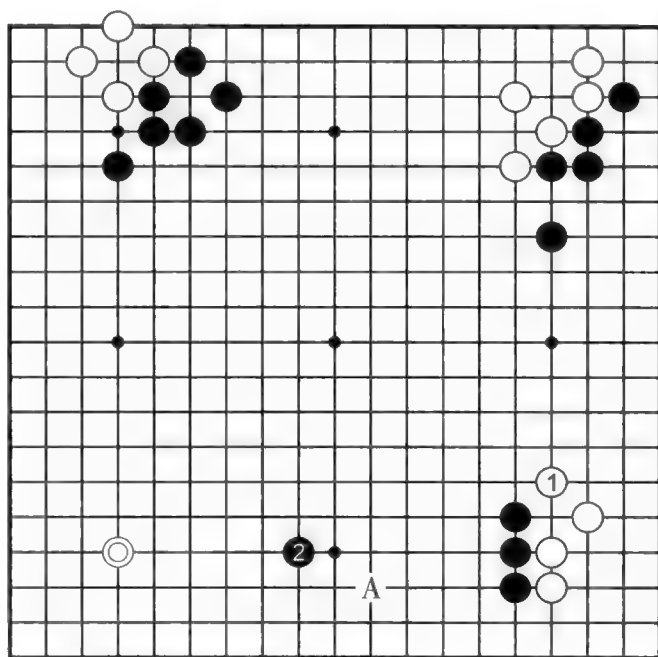


图2

第27例 白①尖起，黑②因白左下角一子距离较远，所以最大限度开拆，企图引诱白子打入，如在A位拆则是定式。

图1 白①打入，正中黑棋的圈套。黑②、③先到右边连压两手，白③、⑤无法脱先。黑加强左边外势后在6位飞起，白①一子很难处理。白⑤如到A位跳出，由于右上是黑棋，黑即5位扳，右边将成为黑空，还是黑好！



第27例

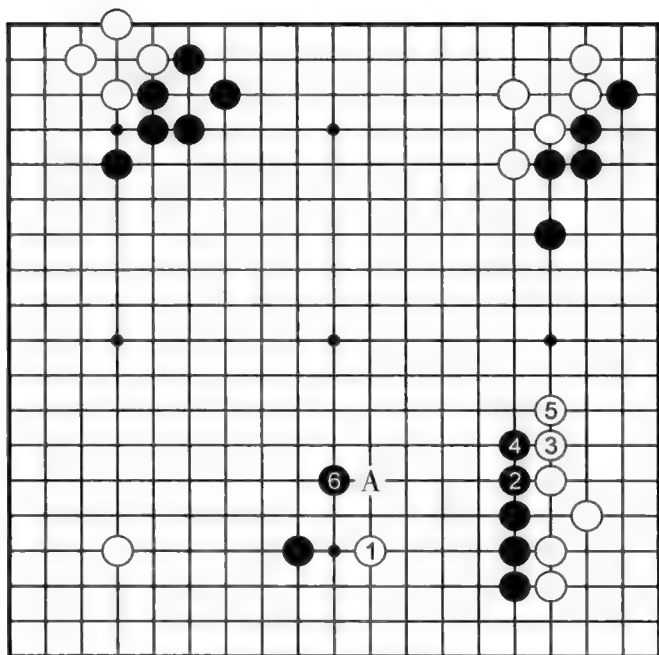


图1

图2 白①在右边飞起，增强了白在中央的势力，同时可以遏制右上黑棋发展，还可打入下面黑空。黑②只有补一手，白③到左角大跳。白棋全局领先，而黑下面有重复之嫌。

第28例 由于黑在A位大跳可引发乱战，就改为在左下角1位拆。白棋此时又应如何在序盘中找到要点呢？

图1 不可否认白①是当前大场，但黑②由于有了黑▲一子大跳就成了绝好配合。而且对上面白

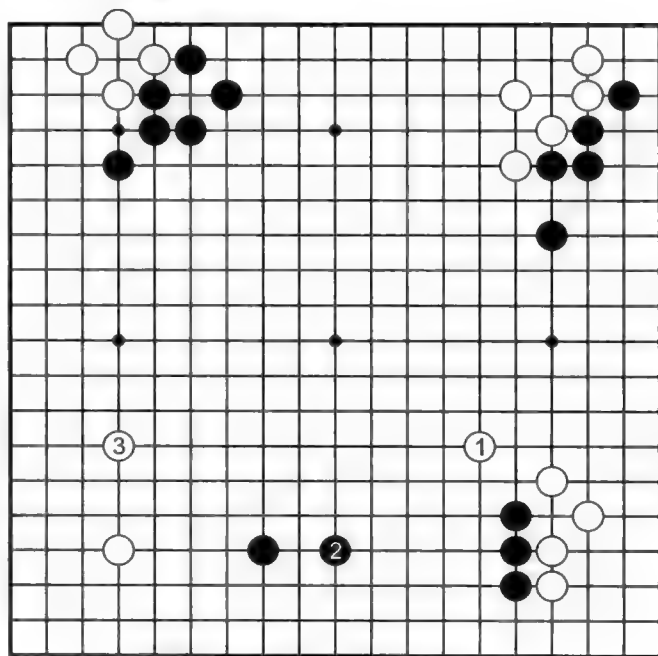
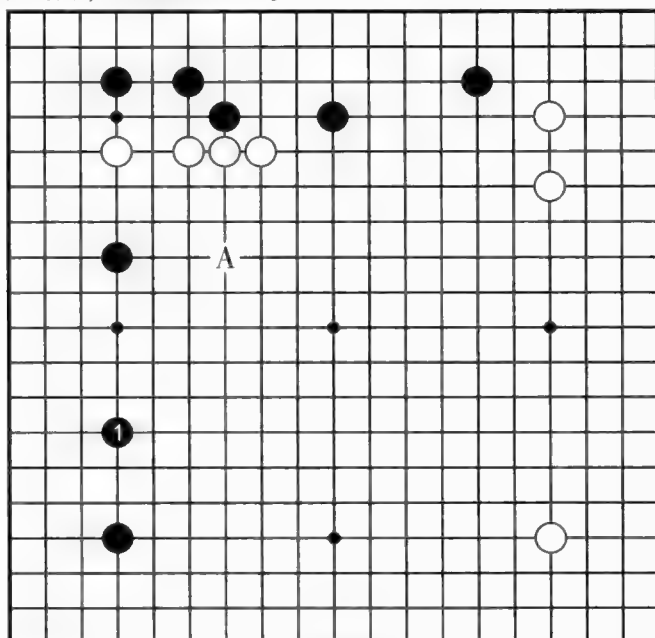


图2

四子产生很大攻击力,全局黑棋主动。



第28例

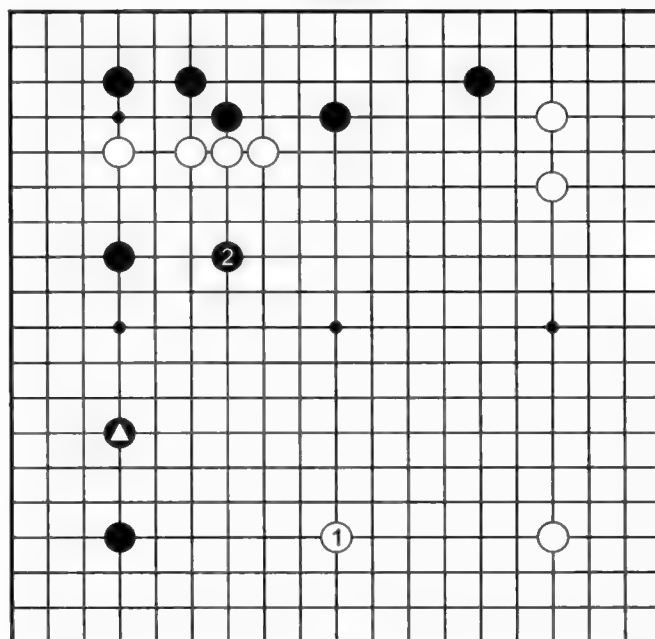


图1

图2 黑在▲位拆时白①先到左上角和黑②交换后,应先在中间3位跳出,逼黑④应一手后在中间形成一定势力,再考虑A位占大场或B位点三三掏去黑角。白棋主动。

图3 在白棋有条件时可在上面曲下,对应至白⑬。黑⑪为防白A位点,只有挡。白⑮做活虽小,但在白空中活出一块棋来,当然惬意。以后还有A位扳自己可以活棋,而黑也要活,白⑨一子还有余味,白优。

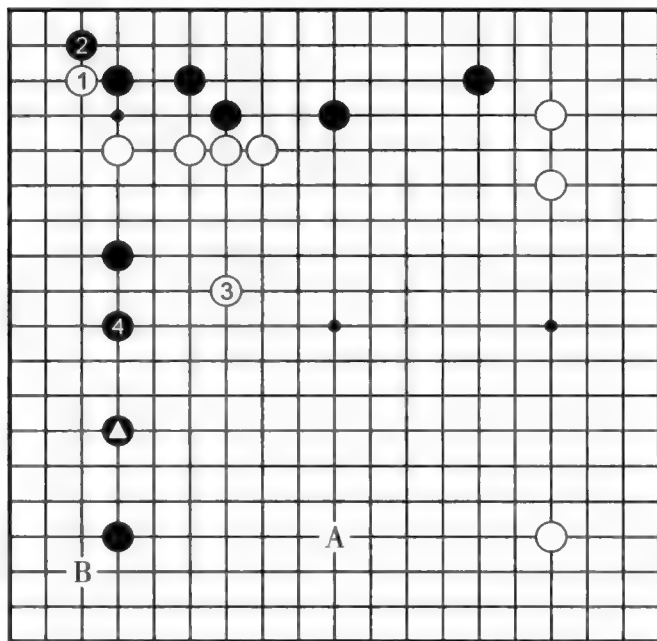


图2

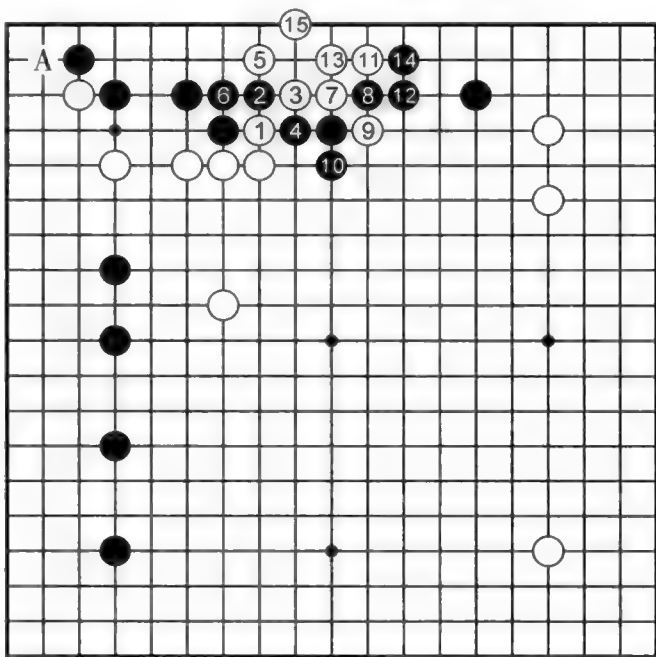
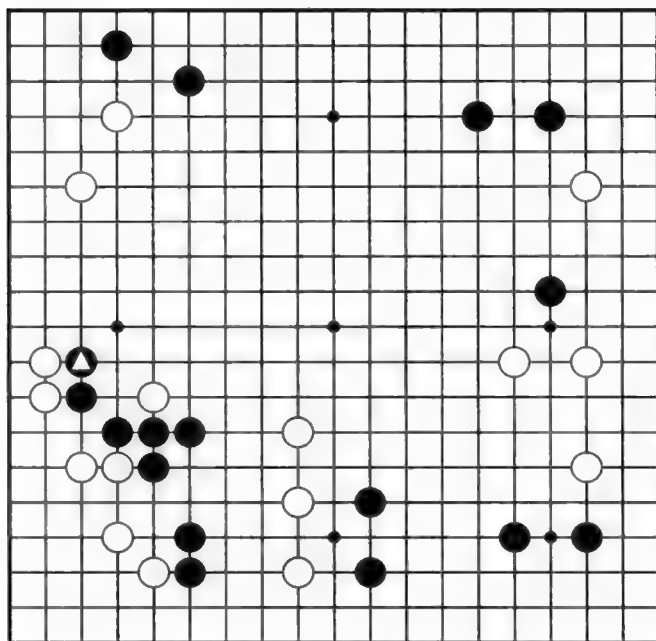


图3

第29例 即将进入中盘也算是序盘的尾声吧。黑在▲位压，白应如何应对？不可只看到局部利益，还要注意中间三子白棋的薄味。

图1 白①到左边扳是按“两子头上闭眼扳”的下法，似乎是抢占左边实地的要点，但黑②扳后于中间4位镇，白三子将受到猛烈攻击。

图2 白①不到A位扳，虽然正确，但黑②平后白棋并没有加强多少，反



第29例

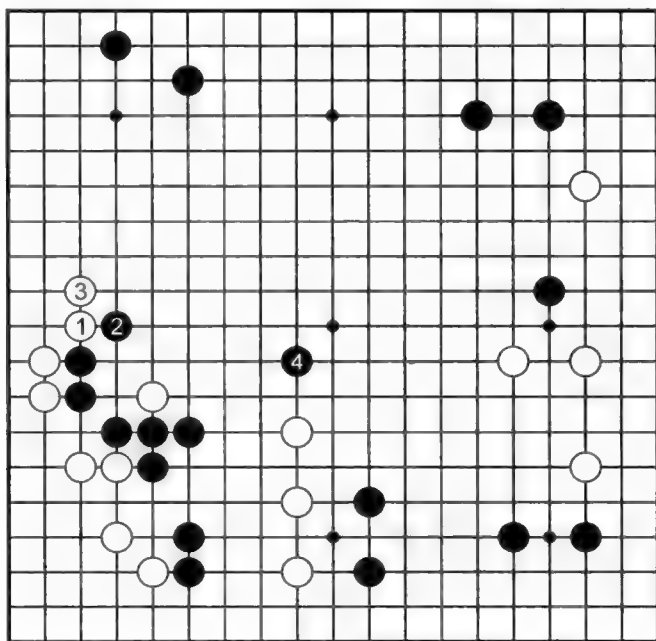
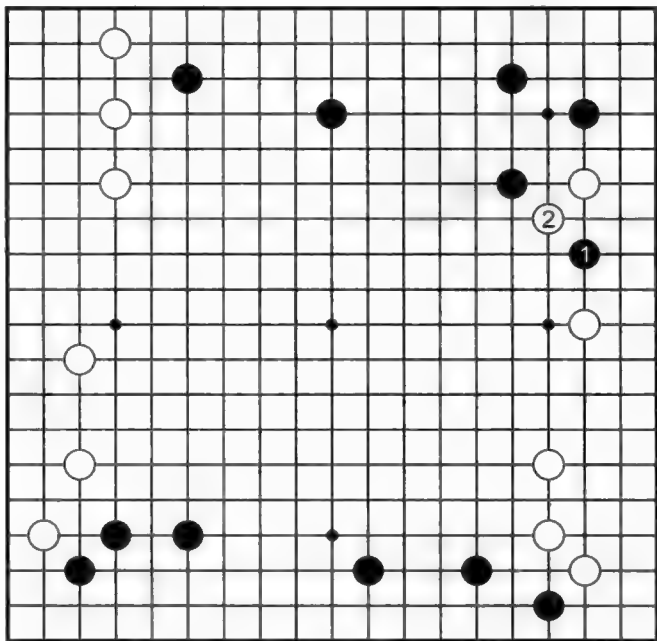


图1



第30例 全局上面和下面是黑棋的势力范围,而左右两边则是白棋的空间。黑①此时打入是宣布序盘战斗开始,是严厉的一手棋,白②尖起是针锋相对的一手棋。当然在黑①打入时应有成算,如仓促对应则会被动。



第30例

图1 黑①到白下面靠是常用的腾挪手段,但在此时却不宜使用。白②长至白⑧接是双方必然对应。黑⑨飞出,白⑩尖加以攻击,黑⑪只有贴长。白⑫长后黑▲一子打入完全失败,而且黑①以下数子尚未安定,显然黑棋失败。

图2 黑①也尖出是针对白◎一子的最强反击。白②大概只有挺起,黑③压,白④扳是加强中腹。黑⑤飞吃掉白一子,右边白空几乎被消弭殆尽,结果黑好!

图3 黑③压时白④在右边跳,目的是守住空。黑⑤到上面跳,手筋!等白⑥长时黑再到右边长,对应至黑⑪是双方向中腹发展的趋势,但应是黑棋追击白棋,黑棋主动,在进攻过程中黑棋必将获利。

图4 黑①尖时白②如改为右边贴长,黑③挺出,白④当然要外逃。黑⑤先曲,和白⑥交换后再7位扳,是致命一击。白⑧扳,10位接不过是无谓挣扎。黑⑪飞出后白数子已是瓮中之鳖,黑胜局已定。

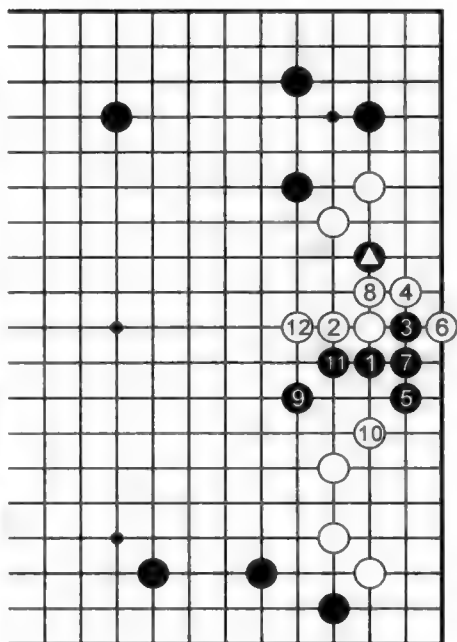


图1

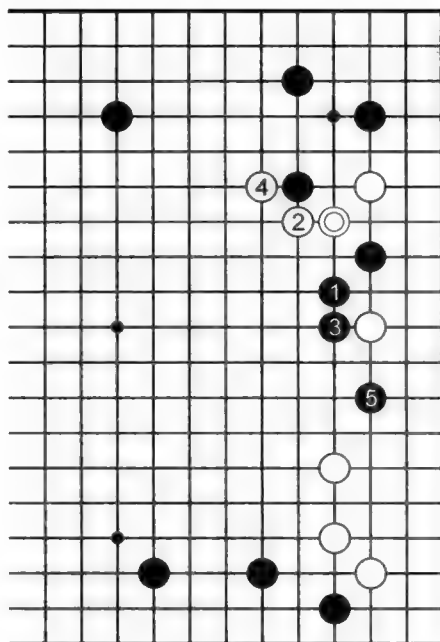


图2

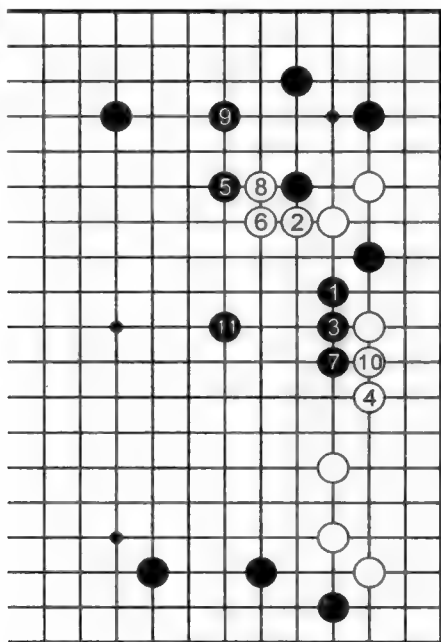


图3

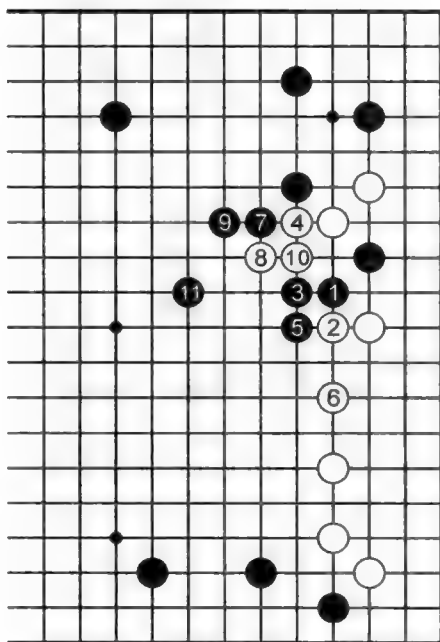
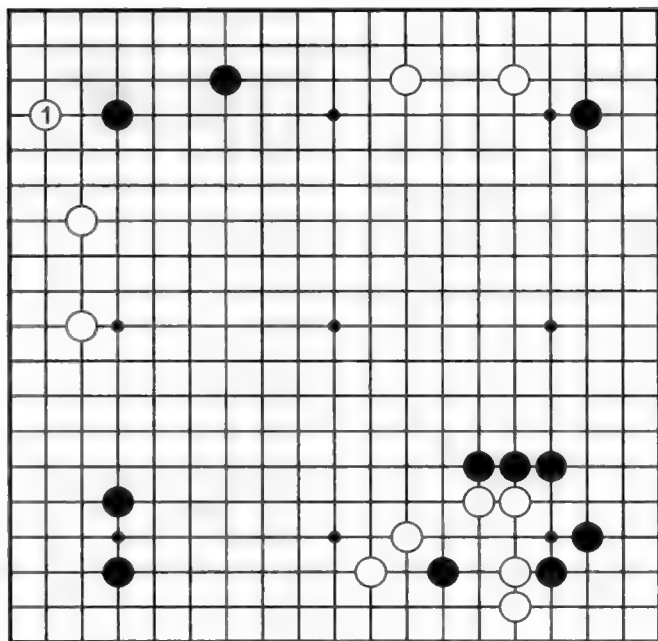


图4

第31例 白①向角里飞入,此时黑棋如何在盘面上掌握主动是关键。

图1 白①飞时黑②按正常对应角上小尖应。白③得到先手到右边夹角上一子黑棋,黑①只有尖出,白⑤拆二,黑下面厚势得不到发挥,而且右上角两子尚未活净,将受到攻击,黑不爽。

图2 黑①为加强黑▲一子而尖起,但缓了一些,白②马上分投,黑如A



第31例

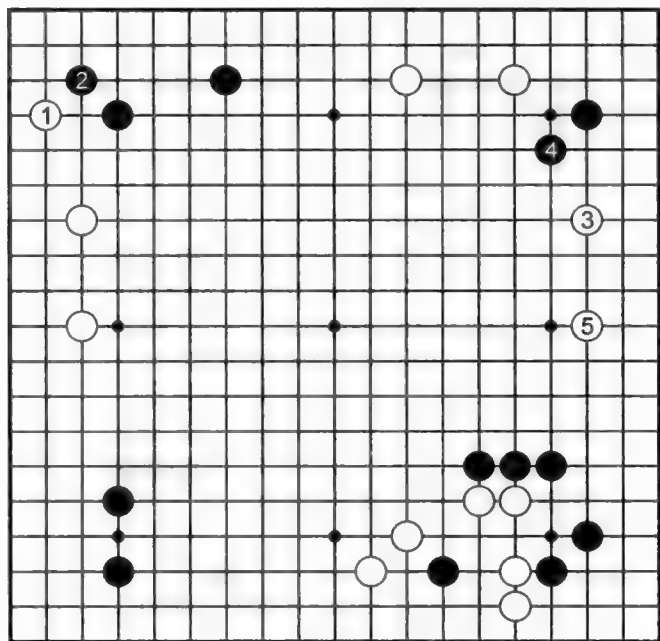


图1

位攻击，则嫌太空了，下面厚势发挥不充分，非常为难。

图3 黑①到右边拆二恰到好处，既安定了黑▲一子，又和下面厚势相呼应。白一时在右边也找不到合适的打入点，所以到左上角脱先，取得相当实利。黑⑤得到先手到右边大飞，形成大模样，足以和左上白棋的实利相对抗，全局黑优。

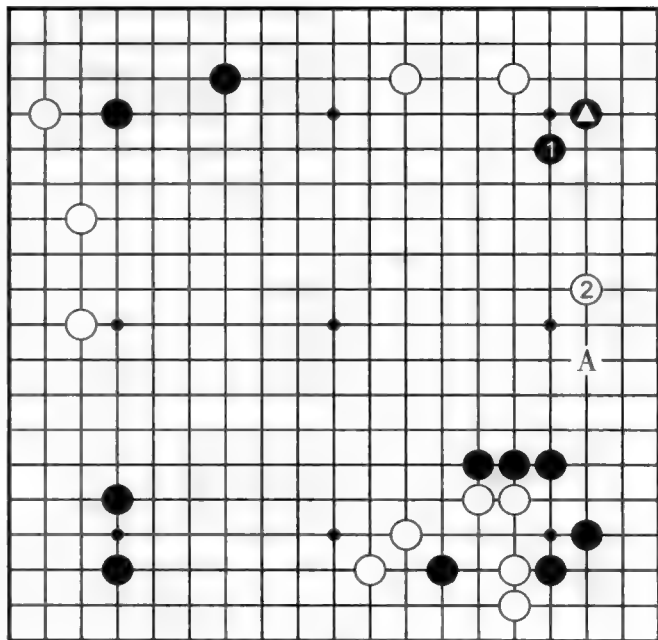


图2

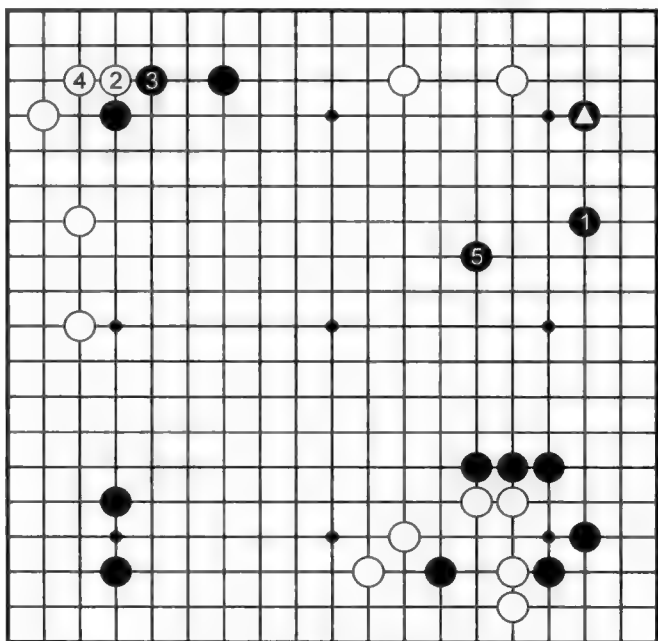
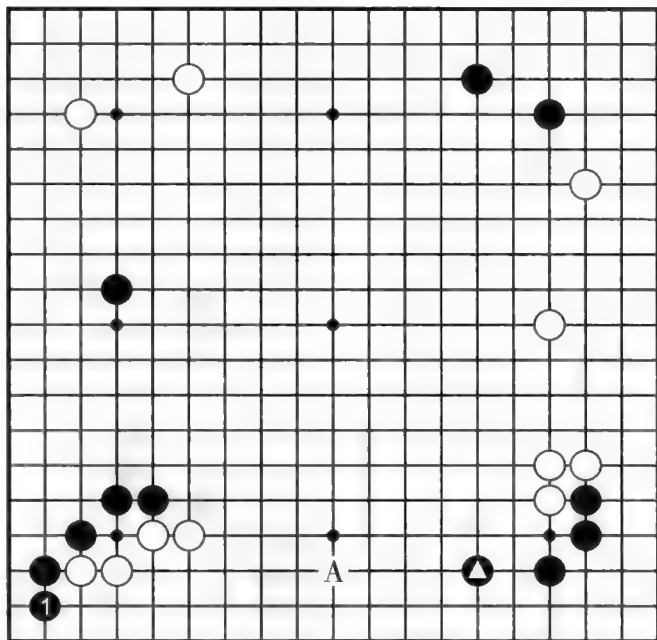


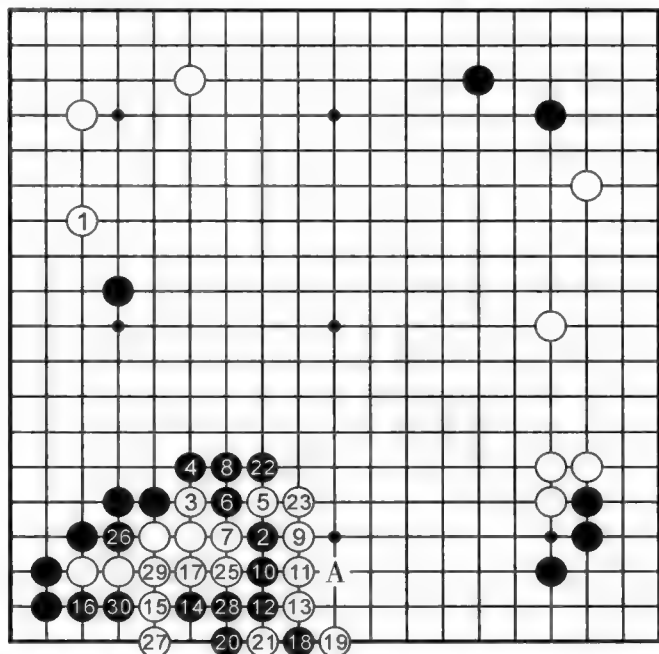
图3

第32例 黑①在左下角立下是要点，一般白在A位拆边，可以取得安定。但右下角有黑▲一子的剑头，无发展前途。那要点在哪里呢？

图1 白不愿到A位拆，采取了“下不好就不下”的方针，到左上角拆二占大场，但在此形势下却是不妙的下法，反而是脱离主要战场。黑②马上到左下角攻击白四子。白③曲，黑④强硬地板，白⑤靠出，黑⑥挖。白⑦只有下面打，至黑⑪跳是紧



第32例



②4=18 ③1=21

图1

气关键。白⑮虎，不可松，黑⑩紧外气，白⑪顶时黑⑫扳，妙手！白⑬打，黑⑭做劫，黑⑮是本身劫材。以下至白⑲提，虽是白棋得到先手劫，但黑是无忧劫。因为本来可在A位拆，即使白胜劫也没多得到多少！而黑棋可到盘面上得到两手棋，其价值远远超过了白棋，加上左上角白①所得。

图2 此时白①曲是所谓“迎头一拐，力大如牛”。黑②不能容忍白在4位跳，必然扳。至黑⑥长，白成为雄厚外势，可到A位一带逼。而黑左边的模样白⑦利用之后还有B位潜入的手段。

图3 白③扳时黑④连扳，白⑤当然不能示弱，一定要予以反击。黑⑥长，白⑨长出，黑⑩长时白⑪是要点。如被黑在此点方，白将无应手。至白⑮跳出，黑白双方向中

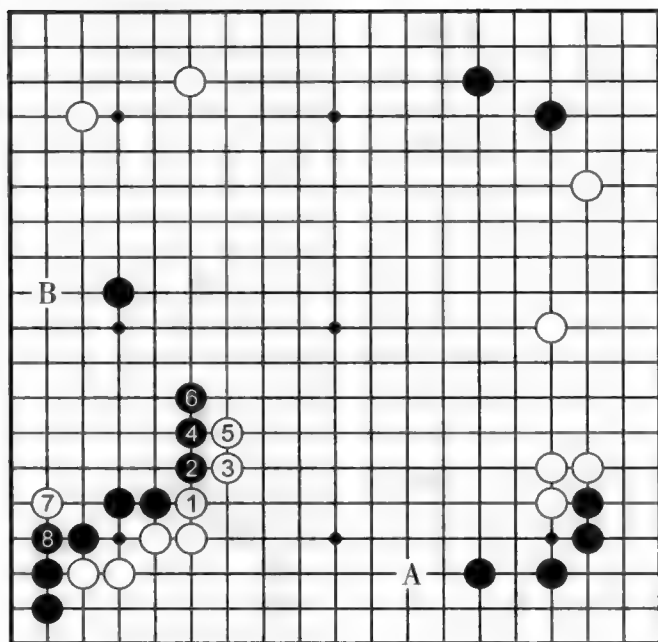


图2

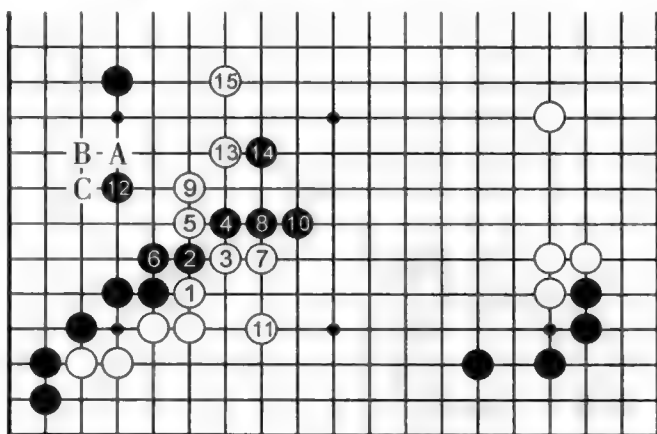
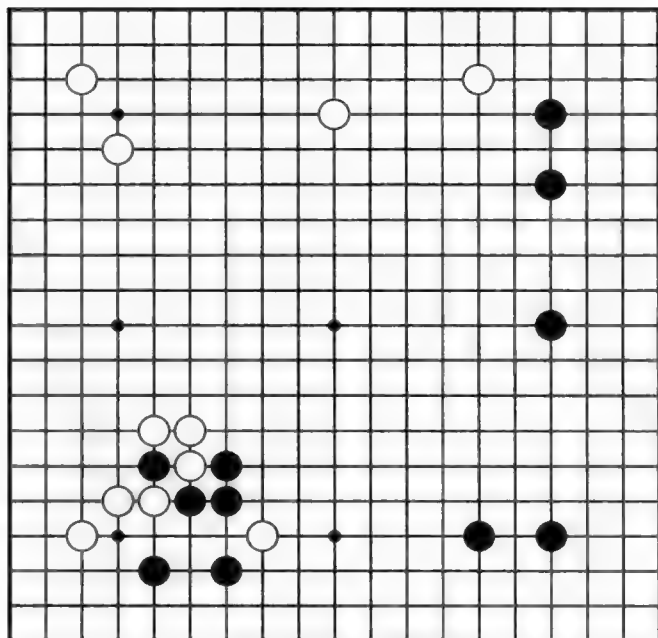


图3

腹发展。白可充分一战,而且左边还有白A、黑B、白C的狙击手段。

第33例 明显看出左右为黑白各自的模样,几乎是均等,现在黑棋得到先手,要掌握时机一举奠定胜局。

图1 黑①打入在一般情况下是严厉的一手,但在此型中有所谓“恨空”之嫌。白②逼,黑③拆二,白④搜根后黑⑤只有跳出,白⑥到左下挡下是非常严厉的一手。黑棋上下两块均未安定,将可能被白棋缠绕攻击,全局被动。



第33例

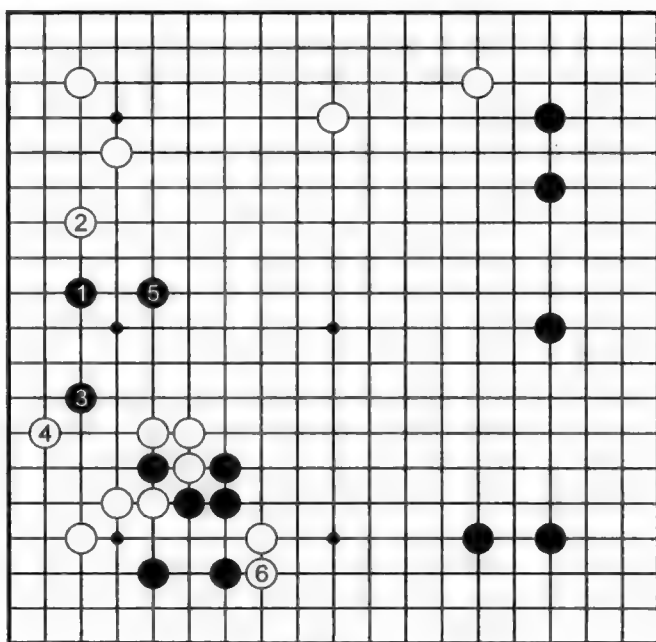


图1

图2 黑①压是双方必争要点，所谓“天王山”。白如2位扳，对应至黑⑨飞，黑在中腹形成大模样，足以和左边白棋模样相对抗。而白⊙一子自然枯死，全局黑优。

第34例 布局结束，盘面也还有大场，如右边白棋空内黑也可打入。但当务之急应该以攻为守，主要攻击右上白⊙两子，但这也有个方向问题。

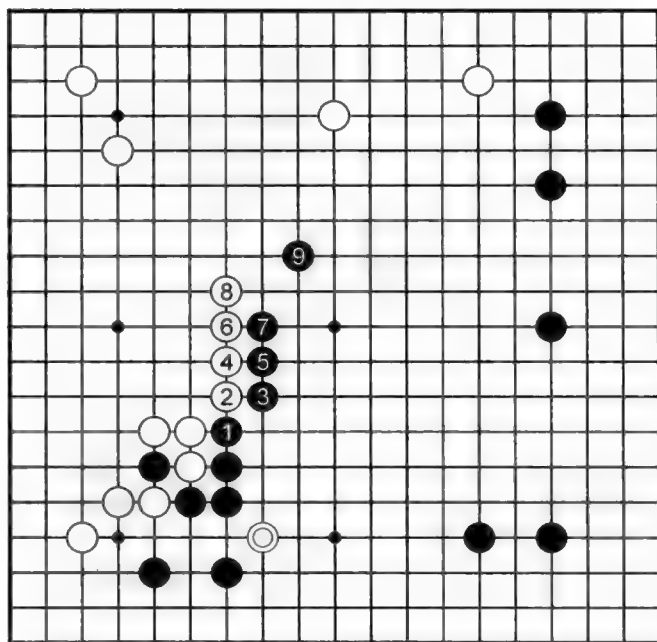
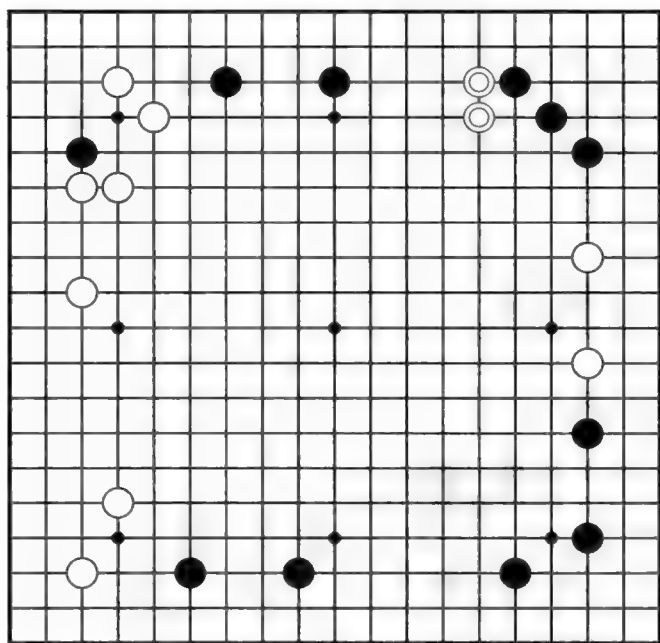


图2



第34例

图1 黑①在上面镇,方向失误。白②到左边尖冲,黑③只有上长,白④挺起,白已出头。而黑棋并未得到什么实利,并且有重复之嫌,黑攻击失败。

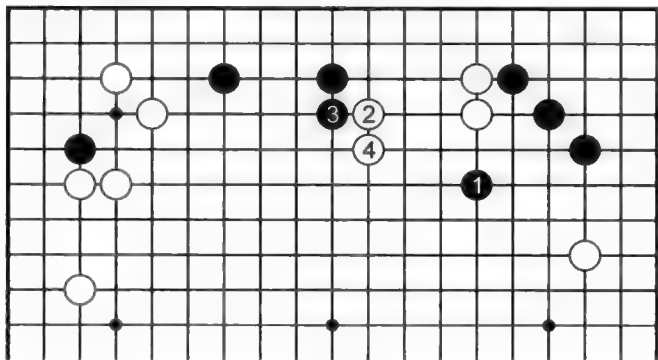


图1

图2 黑①拆一,从左边逼白两子,白②大跳,飘然而去,如鹤入云,和右边白◎一子相呼应,反而有把黑右上角封锁在内的倾向,还是以黑棋攻击失败而告终。

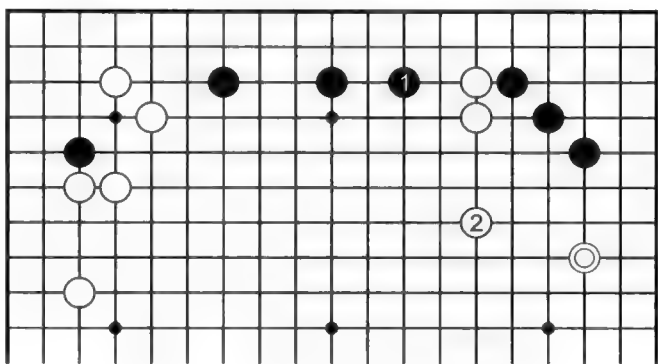


图2

图3 黑①声东击西是另一思路,白②长后黑③跳,白④再到左边肩侵,次序好。白棋两边均已处理好,黑棋乃有落空之嫌。问题出在黑①有点缓。

图4 黑①进一步压靠才是积极的下法,白②退,黑③也退后形成一道外势。白④再肩侵时,黑⑤长后就在7位曲。如此则上下两块白棋均有不安定因素,黑棋可以缠绕攻击。

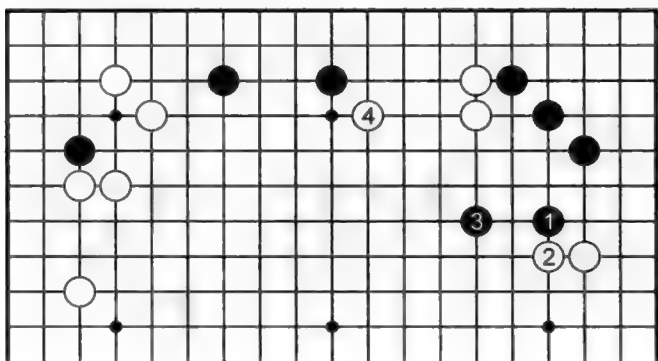


图3

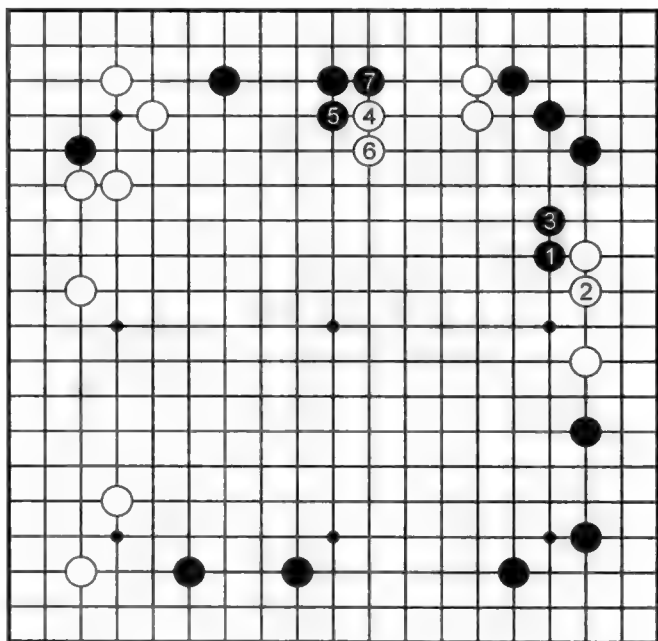


图4

图5 黑①压靠时白②向上长,黑③退后白④扳,黑⑤扳。白⑥只有长,黑⑦顶后就有了A位点的手筋。而上面两子白棋◎尚须处理,白很难两全。

图6 黑①压时白②扳,过强,黑③当然断。经过白④至黑⑨的交换,白只有到上面处理白两子。黑⑩曲,白⑪扳是后手,黑⑫到右边点,白棋非常为难。

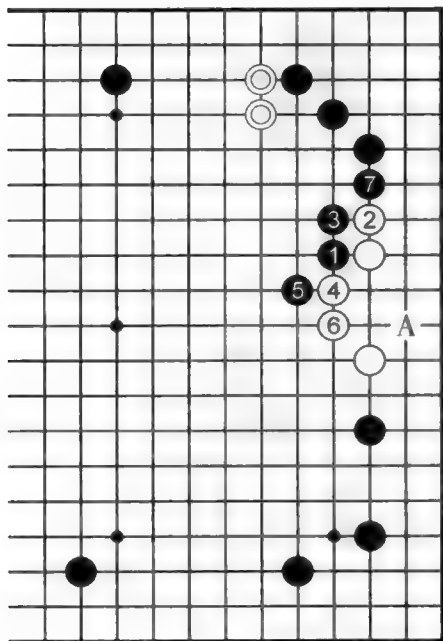


图5

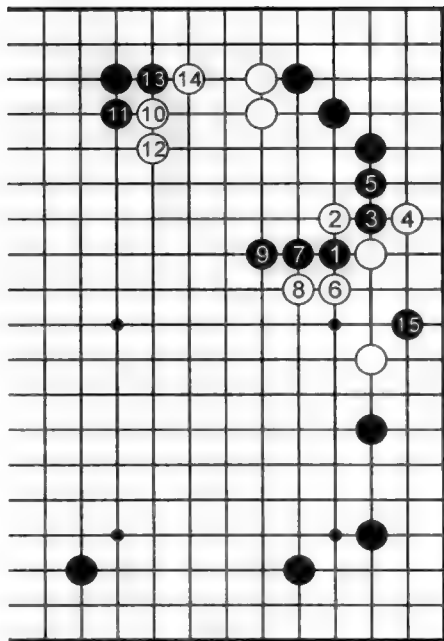
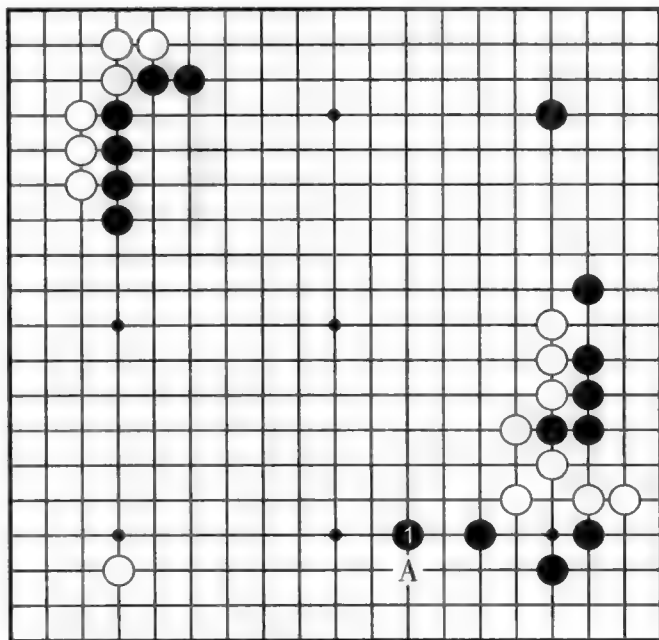


图6

第35例 黑①到右下跳是防白A位逼，也对中间施加压力。上面有黑棋厚势，左下角守角也是大场。白棋如何选择才能掌握序盘主动呢？

图1 白①当然不能到左下角守，那太保守了。白①到右上角挂是企图消黑方模样，但黑②二间高夹是和左边黑势相呼应的好手，至黑⑩是常用定式。结果白⑪正好被黑▲一子抵消，而上面成了黑空，中间黑还有A位夹击的手段，白不爽！



第35例

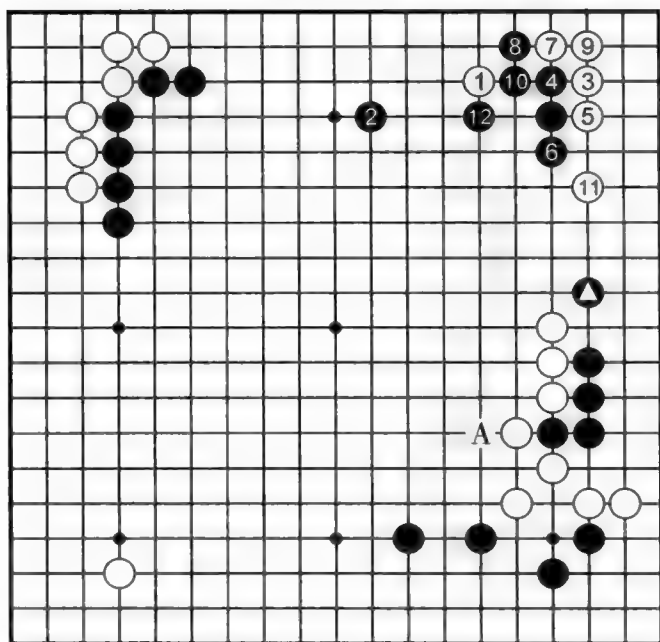


图1

图2 要想狠狠揍对手一拳,就必须先缩回手臂积蓄力量。由于上面黑棋并不完整,还有A位的“漏风”,所以不要急于打人。而是在白①飞一手强化自己,并压缩一下黑棋,然后在3位补足自己,以后就可以向黑棋任何地方放心打入了。

图3 白①飞出时黑②到上面守角,白③马上靠下,黑④立,白⑤挡住。以后黑如A位曲,白B位跳,黑很不利。

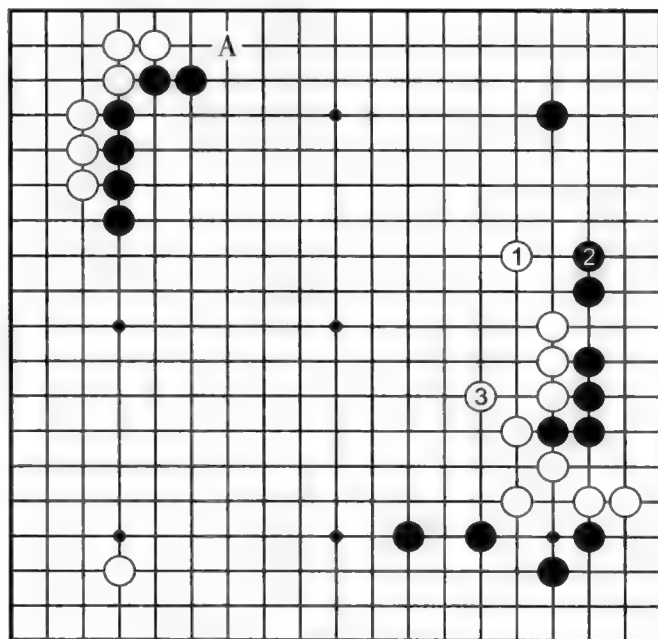


图2

图4 图3中白③如不补,黑在1位夹,白②扳,黑③退,白④只有接上。黑⑤扳后,白棋太局促,几乎无所得,外势没发挥任何作用,当然黑满意。

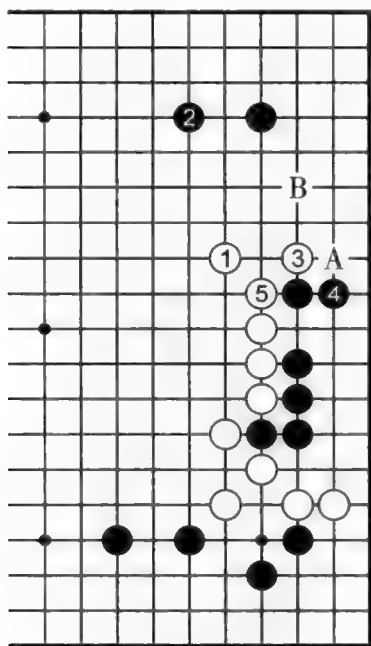


图3

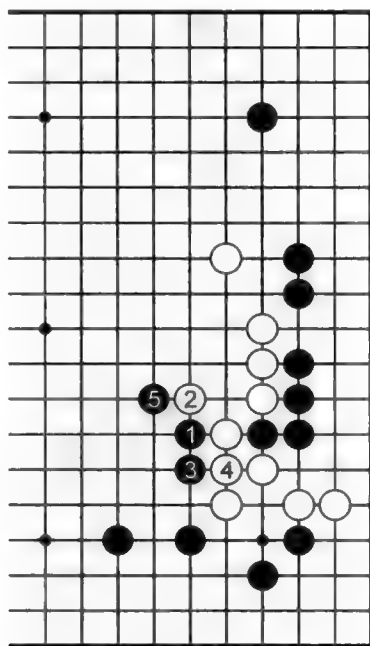


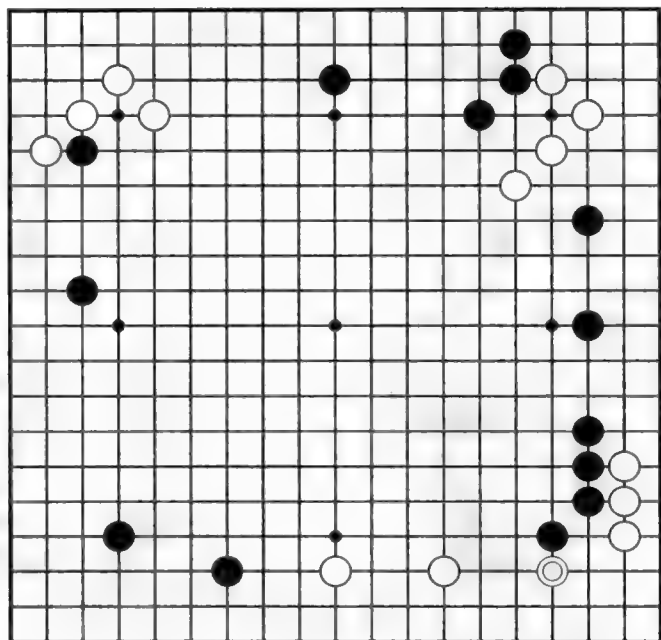
图4

第36例 序盘战在右下角展开,白在⊙位托。黑棋正是抓住这一战机,一举取得序盘战的主动!

图1 黑①扳,随手!是没有经过考虑的一手棋。白②简单地一退角就活了,黑③接是后手。白棋到中间关出,悠然而去,同时还多多少少抵消了右边黑势,瞄着打入左边黑阵,黑不爽。

图2 黑①换个方向扳,白②只有断,对应至黑⑦,白⑧仍然关出。由于A位立是黑棋先手,白如不应,黑B位扳,白不活。所以黑⑨对白棋进行飞攻,但仅比上图稍好一些,黑棋仍不能满意。

图3 黑①碰是此时的腾挪好手。白②如在A位长,黑即B位扳,白角难办! 所以只有顶,黑③长出,至黑⑦吃去一子白棋,而且左边一子白棋⊙成了孤棋。白在逃白⑥一子过程中,左边黑棋必将成空。



第36例

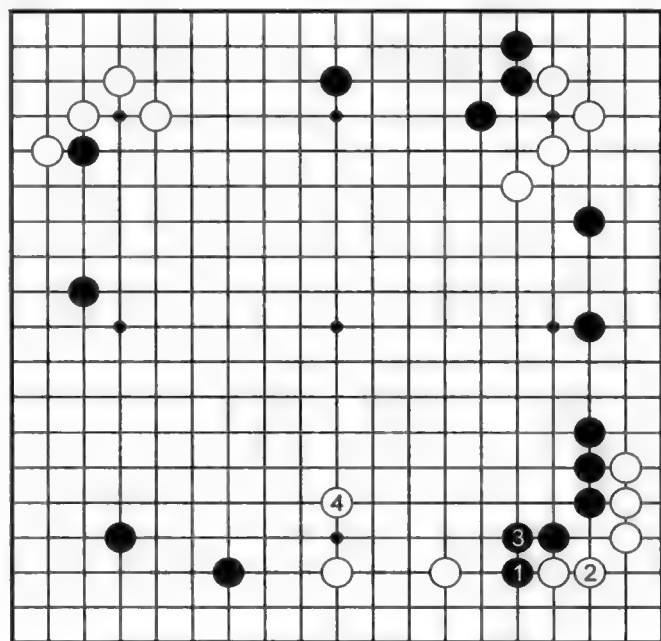


图1

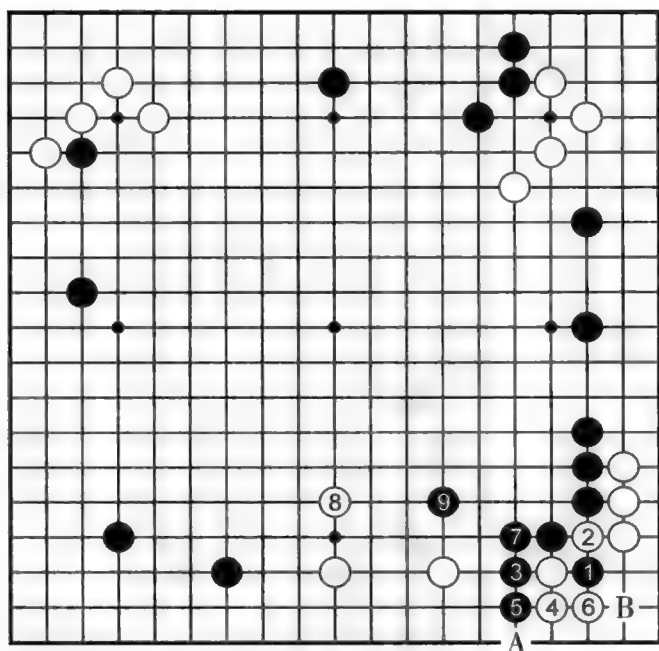


图2

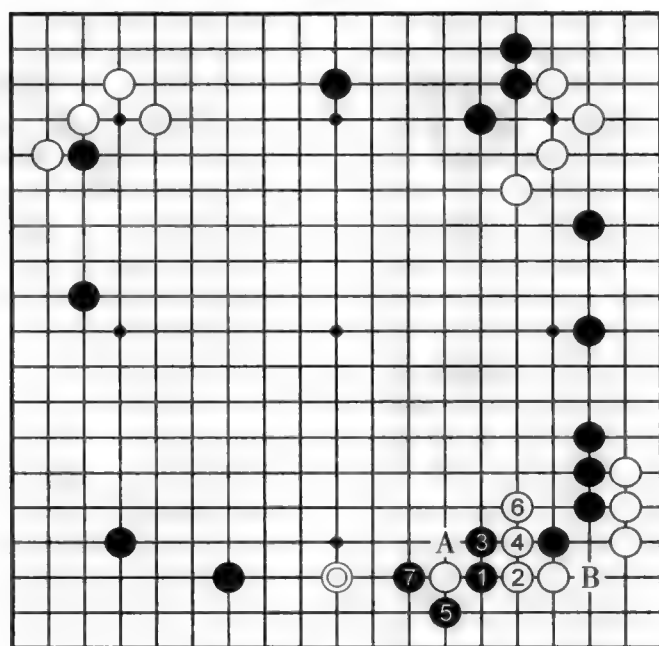
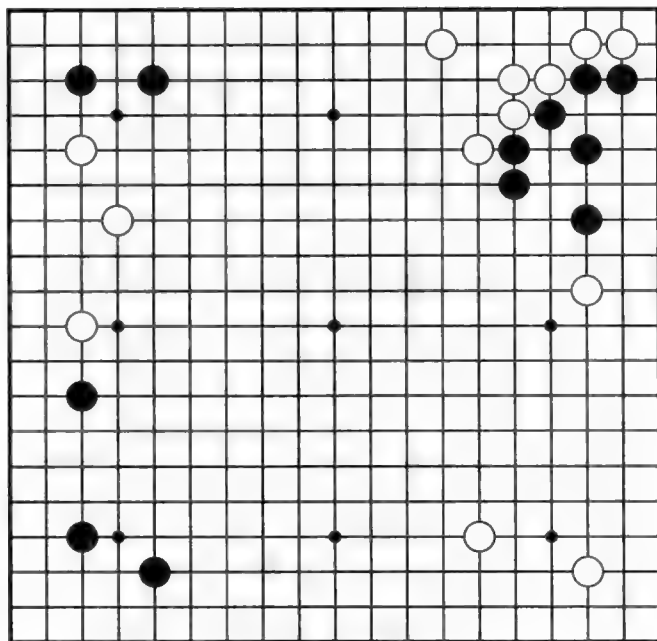


图3

第37例 黑得到先手,当然要依托右上角厚势打入右边白棋阵内,这一落子点要恰到好处。

图1 黑①夹击白◎一子是正确的,但离自己厚势太近。白②反夹后,黑还要再补一手,这是对上面厚势的一种浪费。

图2 黑①到右下角对白三三一子挂,但对白②一子无夹击力量。白②拆二后,黑①一子反而成了孤子,将成为白棋攻击对象。



第37例

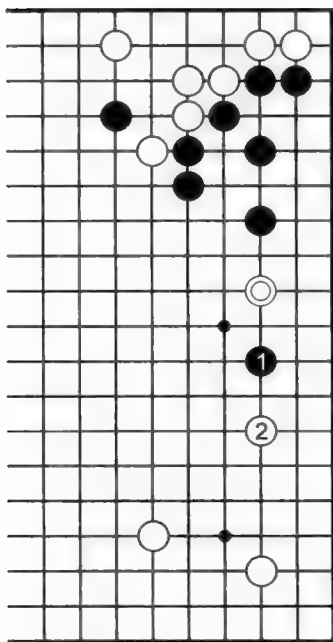


图1

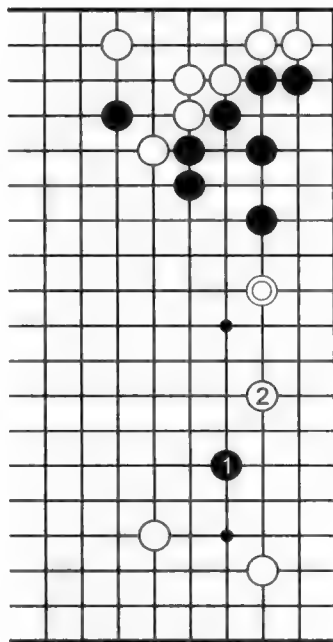


图2



图3 黑①是适中好点,白②如镇,黑③正好拆一,对白⊙一子进行夹击。以后还有A位逼的好点,如此则黑棋全局主动。

图4 黑①时白②守角是冷静的一手。黑③也就脱先占下面大场,全局黑棋领先。而白⊙一子尚未安定,是黑序盘稍优的局面。

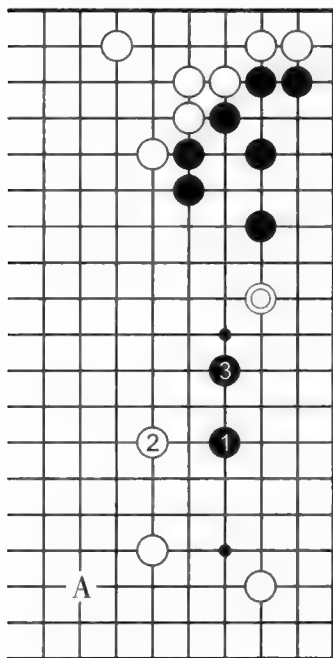


图3

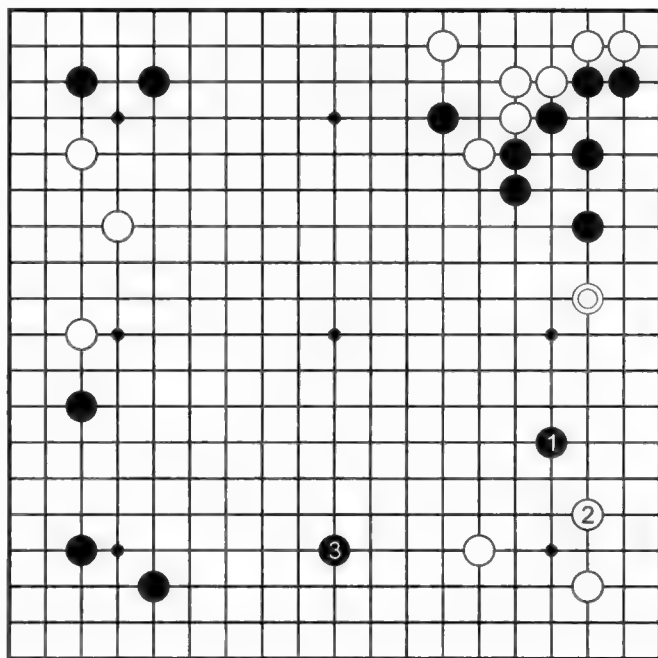


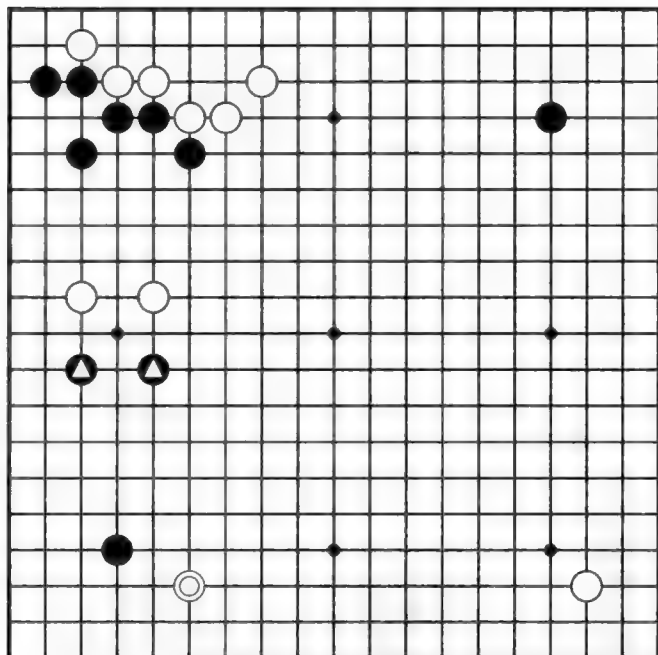
图4

第38例 布局刚开始就在左边展开了一场战斗,黑▲两子的势力是序盘要解决的问题。右边是黑白各一子,不急于处理。所以白在⊙位挂,黑棋的应手在哪里?

图1 黑①跳是一般对应,白马上点三三,对应至白⑧,是在角部的常见下法。左边黑空几乎被掏空,黑▲两子也失去作用,黑不爽!

图2 黑①一间低夹,至黑⑦飞出是常用定式。但至黑⑦不止是黑后手,而且黑两子▲和下面过分重复,大大浪费了子力。和上面一样,白角得到实利,非常惬意。

图3 黑①在左下角飞下确保角部才是要点。以后白如A位打入,正合黑意,可以发挥▲两子作用对其进攻。而且在对白⊙一子进攻中可以逐步加强左边,转而形成实空。



第38例

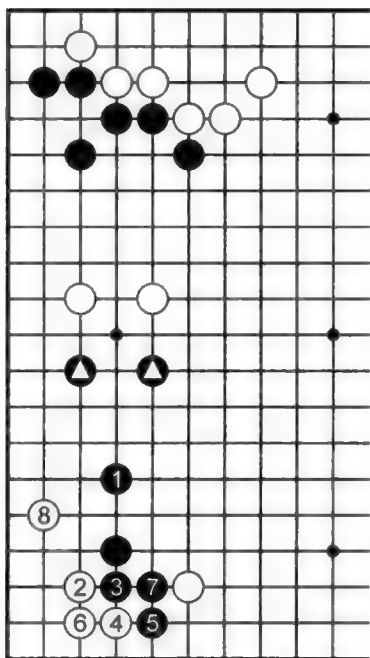


图1

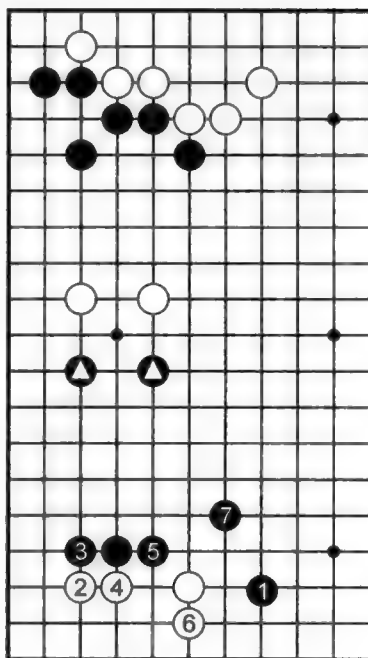


图2

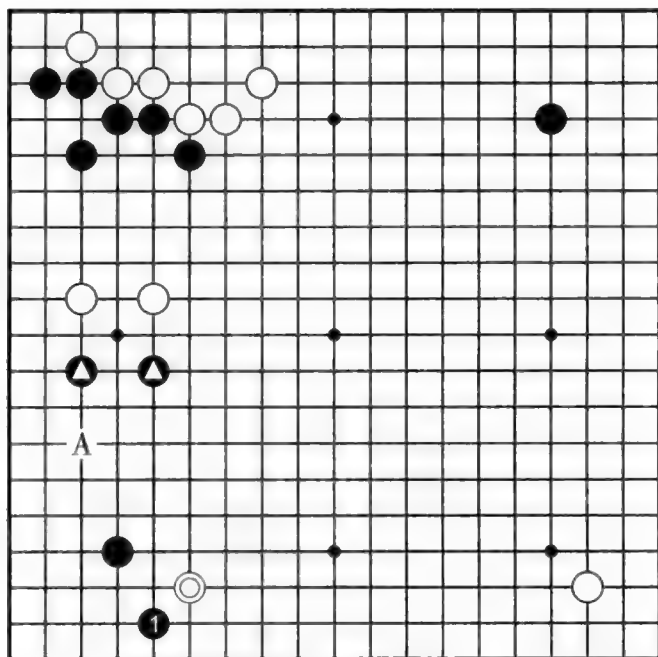
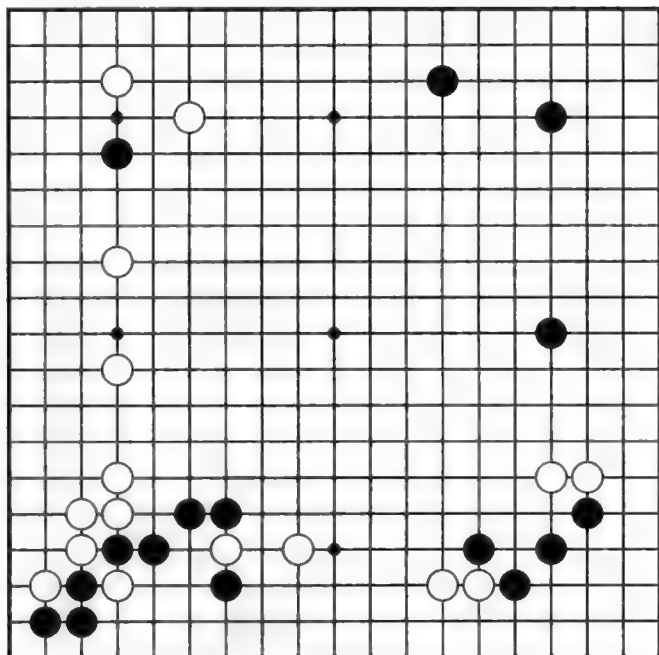


图3

第39例 对局一进入序盘在右下角就展开了激战,白被分在上下两处,如何兼顾是个难题。

图1 白①点后黑②立下阻止白①和白◎两子连通。白③扳虽是常用手筋,但在此型中却是小气的下法。进行到白⑬长,白虽然得到不少实利,但黑在上面四线筑成一道厚势,在14位逼白◎两子,右边形成大模样,全局黑优。



第39例

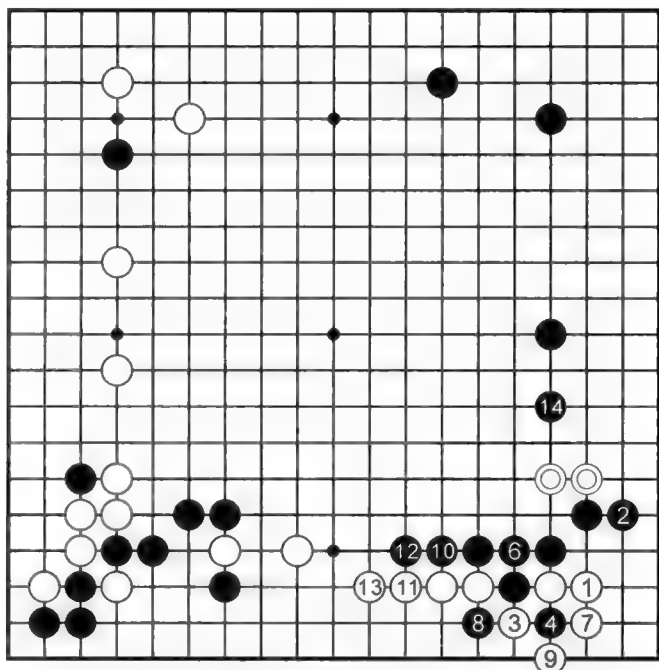


图1

图2 当黑②立下时，白到左边再曲是一种很有趣也很有思维的一手棋。首先扩大了下面，而白⊙两子仍有相当价值。以后黑如A位逼，白即B位打入。黑如C位曲，则白可D位潜入，右边可活出一块来，白可满意。

图3 当白③曲时，黑①再立下阻止白①渡过，白⑤就打后再7位虎，这样黑棋被封在内，外面势力全失，结果几乎是黑棋在举手投降了。

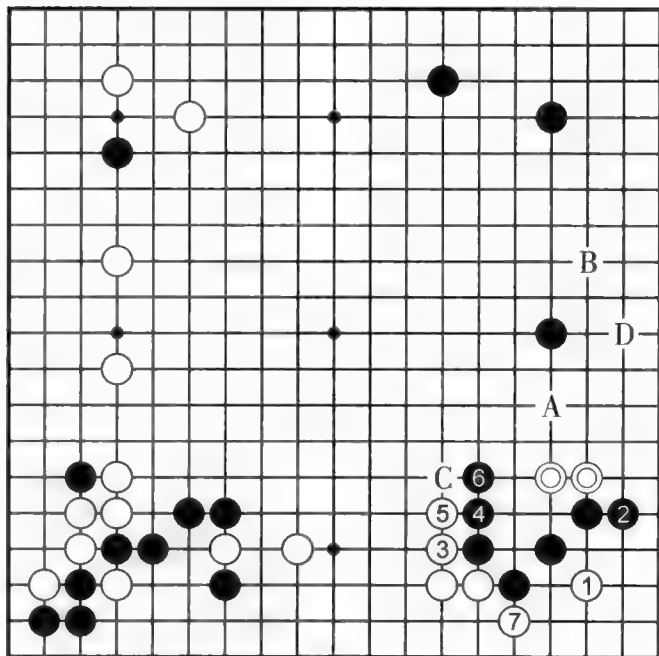


图2

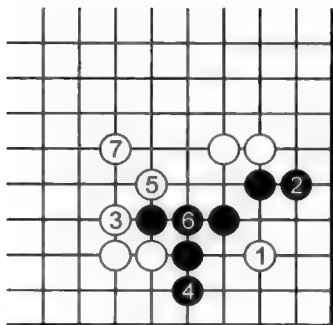


图3

图4 通过上面分析,黑①决定扳出,白⑤当然不肯屈服,打后于7位长出。黑⑧针锋相对也长出,白⑨当然要补一手。黑⑪跳出是不能让白在A位挡下,白⑪跳,黑⑫冲,白⑬以轻灵的手法应。黑⑭吃下白一子,至白⑰是正应。白如在22位打以求转换,黑将吃下白四子,白损失太大,也和当初白③、⑤的下法相矛盾。至黑⑳不能不补,白㉑打,23位飞后,白棋虽说不是优势,但上下两边均已安定,比起图1要好得多,这将是漫长的一盘棋。

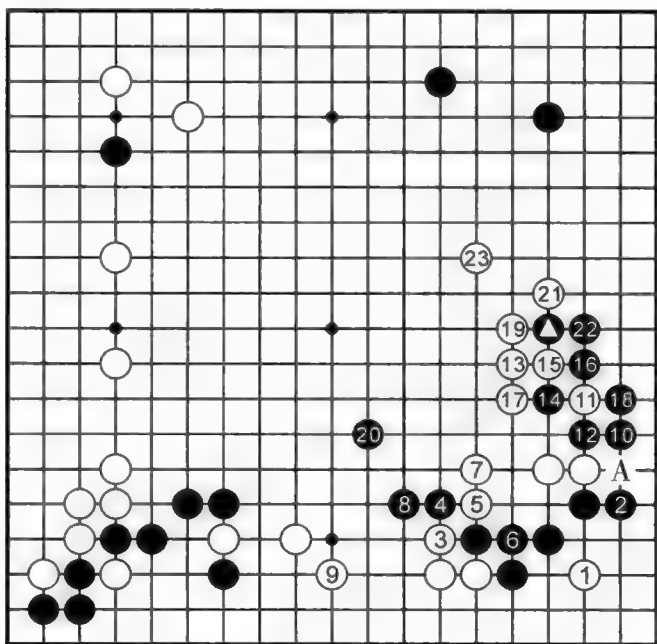


图4

第五章 中盘战斗

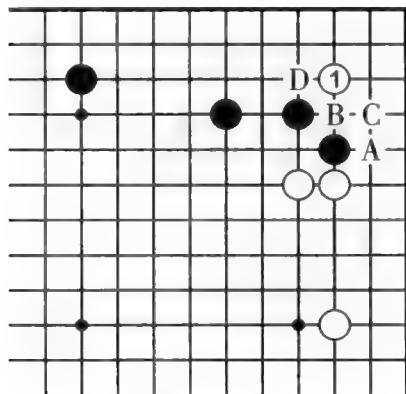
中盘是围棋最具观赏性、刺激性,也是最有趣味性的一个阶段。中盘战斗包括浅侵、打入、攻击、防守等,手筋、腾挪等手段的具体运用是关键。在序盘中取得相当优势,但如稍一大意,就会造成“一着不慎,满盘皆输”,而落后一方也可因在中盘战斗中取得利益而“翻盘”。不可否认,一盘棋的胜负,中盘战斗的决定性大大高于布局和官子!不管布局如何优势,在中盘战中被吃子过多,甚至被屠龙,那是赢不了棋的。

有人把布局称为棋的“骨架”,而中盘则是棋的“血肉”。所以在本章中介绍各类中盘战的常型,可让升段者举一反三。

第一节 角部攻防

所谓“金角”,说明了角部的重要,也是双方首先争夺的要地。这里介绍的角部攻防,可以说是定式的一部分,也是定式以后的继续。

第1例 这是一个常见棋型,白①点三三是打入的要点,黑棋有A、B、C、D四种应法。



第1例

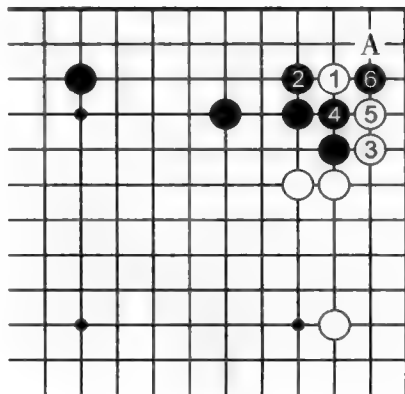


图1

图1 黑②在白①左边挡是最稳健的应法。白③扳,黑④团,白⑤长入,黑⑥打。结果白在角上压缩了黑角,以后还有A位打的官子利益,而且得到先手。黑则保住了左半边空,应是双方满意的结果。

图2 白③扳时,黑④也扳,白⑤打,黑⑥向角里长。白⑦提黑一子,黑⑧到角上打,白先手获利,黑角部也较坚实。但此型按现代棋理则认为黑大亏,所以在让子棋中尚可一用,分先的对局已不多见了。

图3 白①点时黑②立下阻渡是在可以攻击外面白子拆三时的积极下法。至黑⑪后,由于有黑②的立下,下面白子拆三将成为黑棋的猛烈攻击对象。

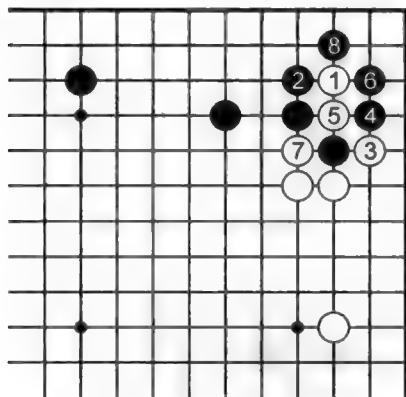


图2

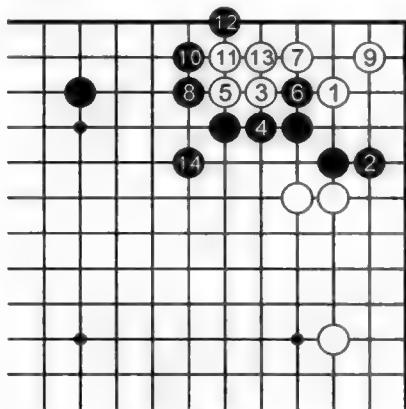


图3

图4 白⑨不在角上虎而到外面扳,黑⑩即在里面断,白⑪接,黑⑫得到角地,白⑬顶以求活,白并不乐观。

白⑨扳时黑如在13位平,白即A位虎,结果白角不小。黑棋外势不太牢固,黑不爽。

图5 白③改为小飞也可活棋,但比图1要小一些,关键是落了后手,白不利。

图6 白①点时黑②改为向角里尖,是威胁白角的下法。白③先向外飞一手再5位挡,角可活。黑④扳是补白A位挤,白⑦得到跳补拆三,两边均得到安定,黑不爽。

图7 白③飞时黑④尖顶,至黑⑥扳,白当然要长出。黑⑧打入白拆三,黑角部损失不小,但换得先手。黑在8位打入,也有所得,

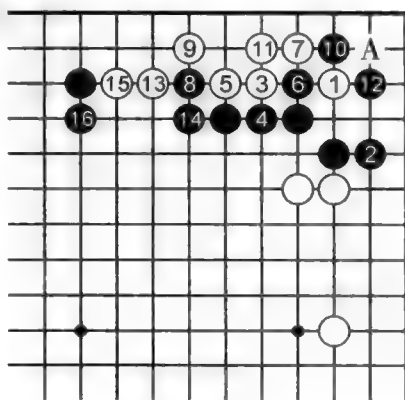


图4

所谓“堤内损失堤外补”。

图8 白①点时黑②团是最强抵抗。白③尖是做活手筋，以下至白⑯活。但黑外势太厚，进入中盘战后黑棋有利。

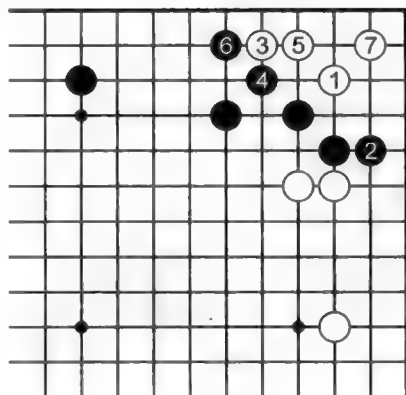


图5

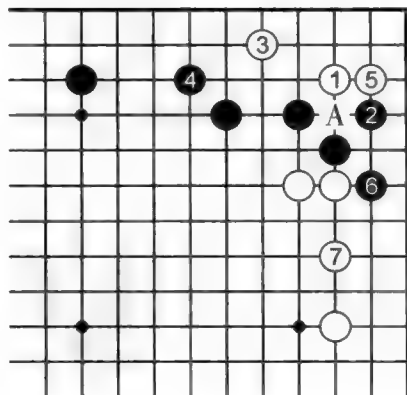


图6

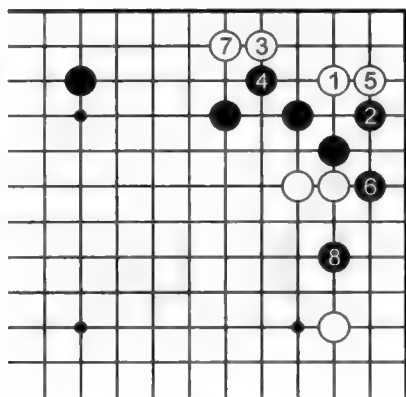


图7

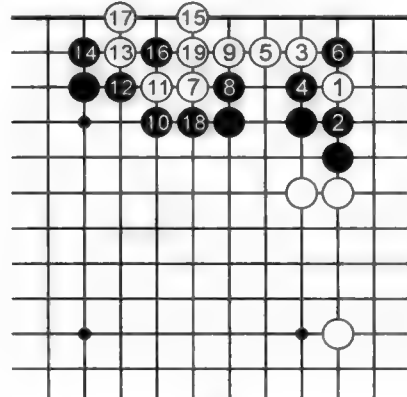


图8

图9 黑①曲时白⑤改为在角上虎，黑⑥扳，至白⑪仍是白后手活。虽说黑外势不如上图厚实，但总的来说仍是黑好！

图10 黑如要角的话也可在2位扳，白③当然扳住。黑①再于上面挡，至黑⑧得角，但是后手。而下面白棋已经坚实，黑已无攻击手段了。此图只有在周围有黑棋而不想攻击白棋时才适用。

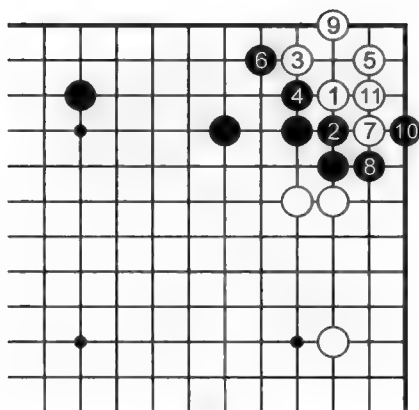


图9

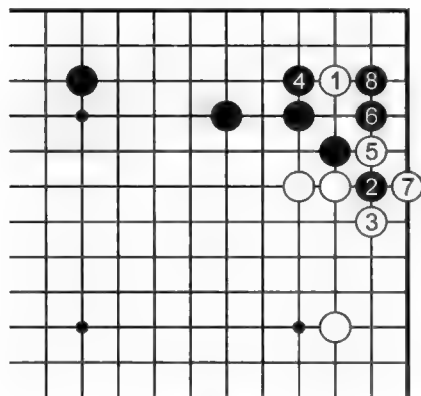
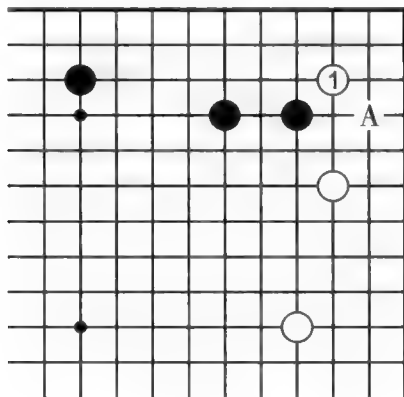


图10

第2例 这是一个常型,白①点三三,如点的不及时被黑A位守,不仅角部实利很大,而且对下面两子也有种种手段。

图1 黑②在白①下面挡是必然的一手。白③扳,黑④到左边曲,至白⑦,黑棋先手保住上面实空。白掏得黑角,同时加强了白◎两子,应是双方可以接受的结果,这大多是黑方有▲一子时的对应。



第2例

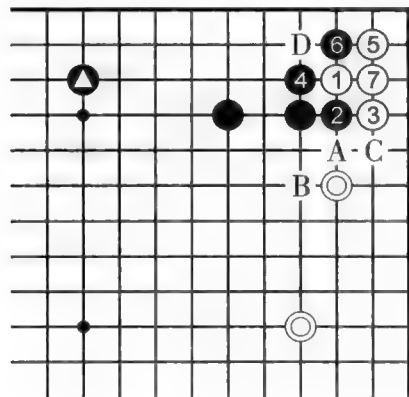


图1

图2 白③扳时黑④改为下面扳,白⑤虎就可以9位飞了。白⑨以后黑空被掏,但白下面两子◎将付出受到攻击的代价。所以黑棋得失,也要看攻击白棋的结果了。

图3 黑①扳时白⑤改为接,所以白⑦只能小飞,至白⑬活角,这是保留A位的夹。黑⑪虎,坚实! 如白◎一子在B位,则黑⑪应在C位接。

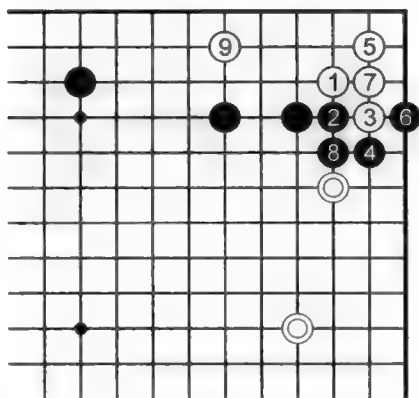


图2

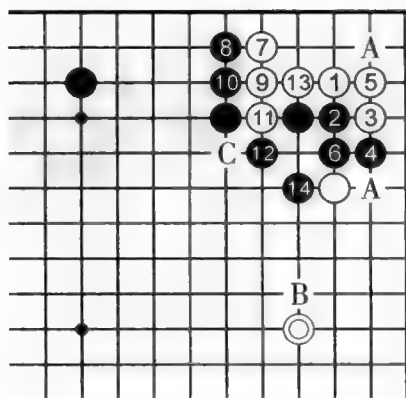
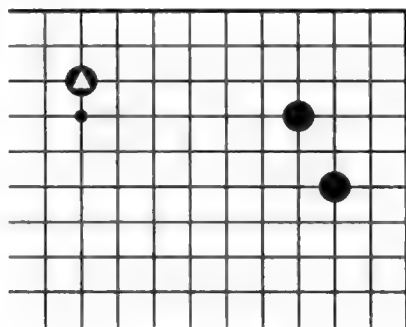


图3

第3例 黑角上小飞守,外面虽有黑一子,但角部仍有侵入余地。白棋在角上如何打入是和上图有所区别的。

图1 白①是所谓“二五侵分”,黑②立是最简明的下法,可以不让白棋借力走强,以伺机进攻,白③飞出也是轻灵处理。这是一般对应,双方均可接受。



第3例

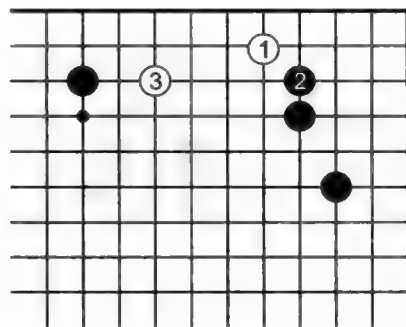


图1

图2 白①到二四路打入,黑②顶后黑①扳,白⑤飞,结果和上图大同小异。

图3 白①托角也是常用手段,黑②内扳,白③长出,黑①立角要紧。白⑤飞出,轻灵!双方均为正应。

图4 白①点三三,黑②是“棋从宽处拦”,正确!白⑤虎,黑⑥打,白⑦打,成劫争。

图5 白③先爬一手是强硬态度。虽然至白⑨仍是劫争,但黑多了一个断头。白如劫胜,将获得更多的利益,所以要劫争应以此图为主。

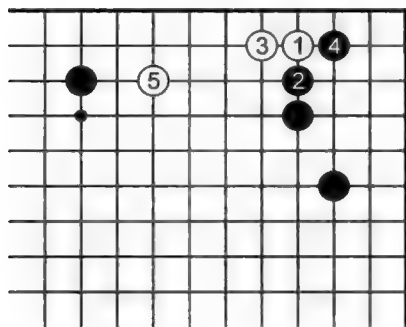


图2

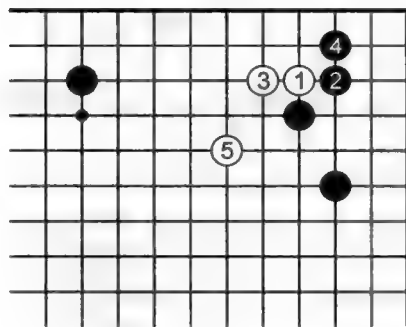


图3

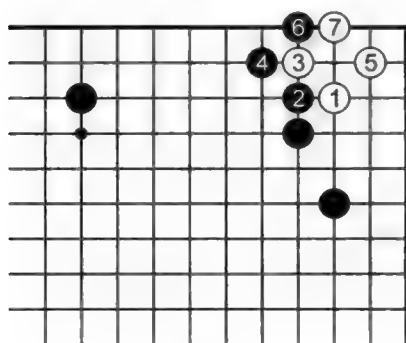


图4

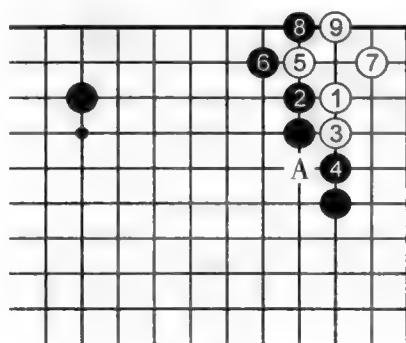


图5

图6 黑⑧改为右边二路扳,白⑨团后黑⑩当然接。白⑪夹是在劫材有利时的最强下法。如劫材不利,则在A位做活。

图7 黑②挡时白③尖,有些软弱。对应至白⑨,白可活角。但黑外势完整,由于有了黑▲一子,黑不需A位补了,取得了先手,当然有利。

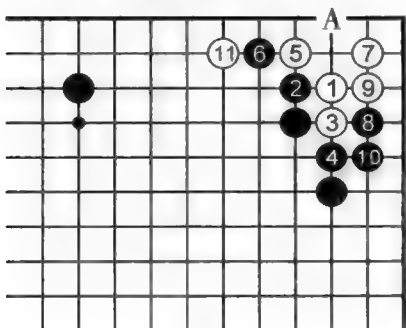


图6

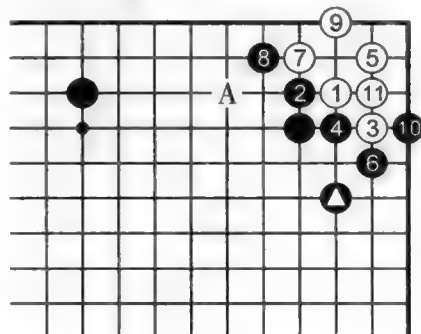


图7

图8 白⑤虎时黑⑥打后8位接,白⑨托以求活,黑⑩长时白⑪是做活的一手基本手筋。

图9 黑⑩改为扳,白⑪立,黑⑫接后,白可脱先。以后黑A位夹,经过白B、黑C、白D、黑E,成为劫争。

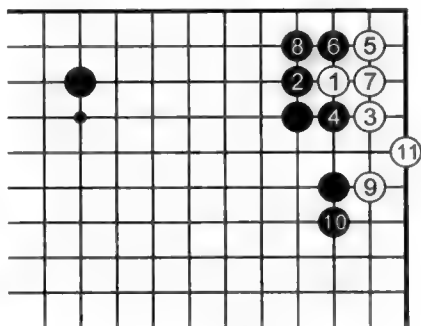


图8

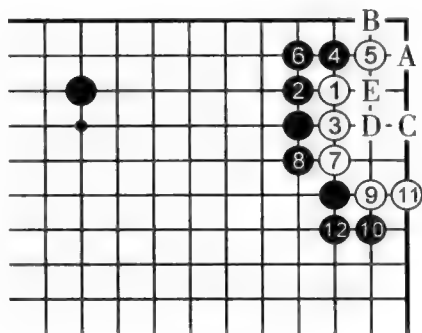
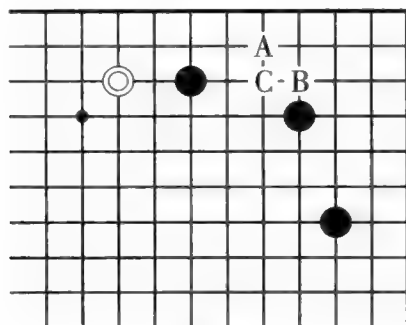


图9

第4例 角上黑棋向两边大飞是贪心,黑棋破绽太多,打入手段地点比比皆是。而A位打入则是强调白◎一子的作用。

黑大飞时多在B位“玉柱”守角,顶多在C位尖。

图1 白①碰,黑②扳,白③、⑤长两手后再7位扳,黑④接,白⑨虎是手筋,黑⑩立下是后手,白可满意!



第4例

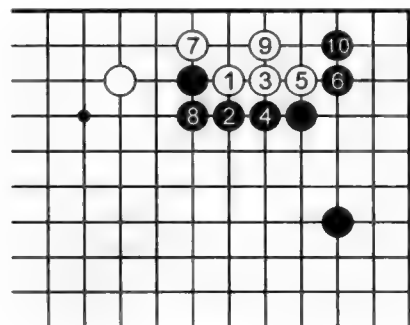


图1

图2 白①点入,黑②挡是以守角为主。白③扳,黑④守角,对应至白⑨,白棋所获比上图稍多一点,但是后手!

图3 白①托角,经过交换至黑⑧扳,其结果白棋不如上两图。

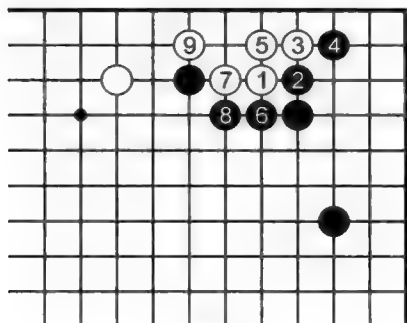


图2

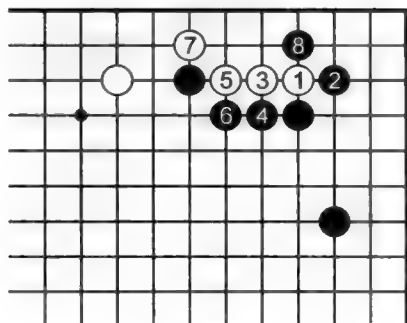


图3

图4 白①“二五”侵分也是一法,此点白有三三点角和3位渡过的见合。对应至白⑦,白虽后手,但获利不小,而且有A位夹的余味。

图5 白①时黑②阻止其向左边渡过,无理!白③飞入,至白⑨立,黑角全被掏空,黑棋明显大亏!

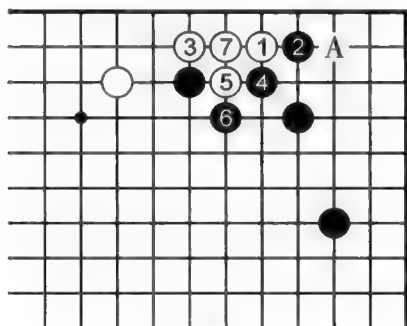


图4

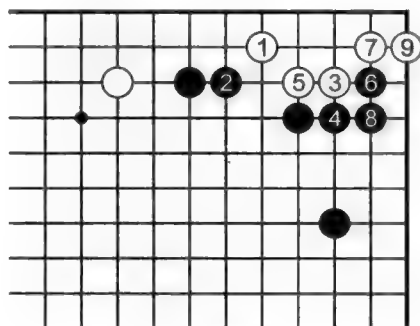


图5

图6 在劫材有利时白可点三三,黑②挡。以下对应至白⑬,白棋一旦劫胜,黑将不堪。

白⑬如在A位接,黑B位打。白如C位断,黑D位打,白不行。

图7 白不敢开劫,当黑⑩打时改为上面13位虎,至黑⑪在外面补。白虽活了角,但外面无所获,不爽。如劫材不利,当时就不应点三三。

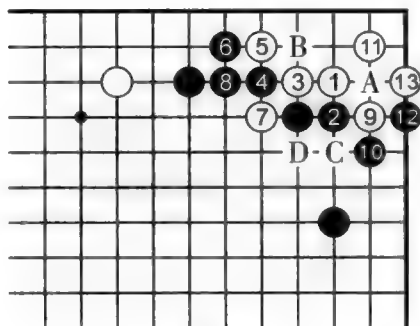


图6

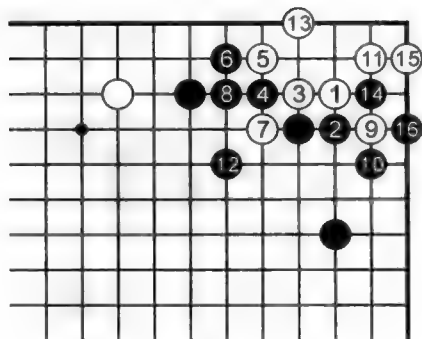
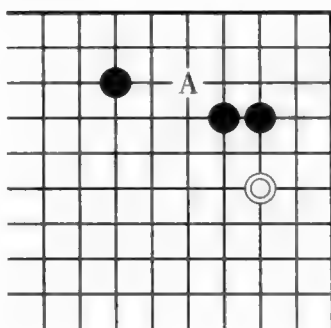


图7

第5例 黑角是大飞加“玉柱”，虽然很坚实，但由于有白⊙一子，还有A位打入的可能。

图1 白①打入，黑②挡角是缓手。白③挺出，黑①扳，白⑤虽是愚形，但能打入黑角而且将黑棋分成两块，当然是大成功！



第5例

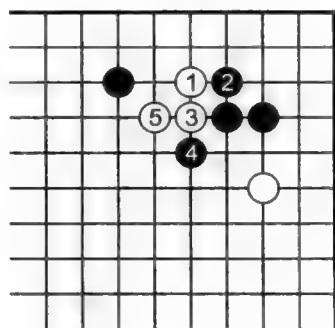


图1

图2 白①点时黑②在下面挡，白③长，黑①再压，白⑤扳至白⑨，白棋轻松做活。黑角被掏空，所取得外势又被白⊙一子所抵消，黑大亏！

图3 黑①改为在二路扳，是hands. 至黑⑫，黑角得到相当实利。白棋虽开了一朵花，但总贴在黑棋厚势上，以后发展不大，应是黑较好。

图4 白③长时，黑①改为长，白⑤冲，再7位扳，想做活，但黑①扳后，白不活，大亏。

图5 正因为白不能活，所以当黑①长时白⑤改到右边二路点，黑⑥跳下阻止白⑤和白①、③两子联系，白⑦渡过，黑⑧挡，白得先手，而且白①、③两子还有余味，白可以满意了。

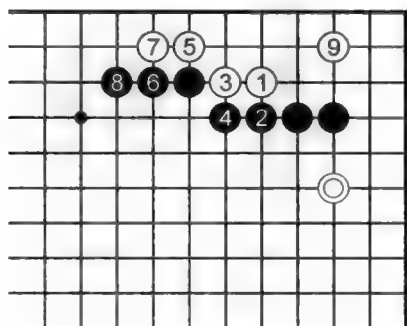


图2

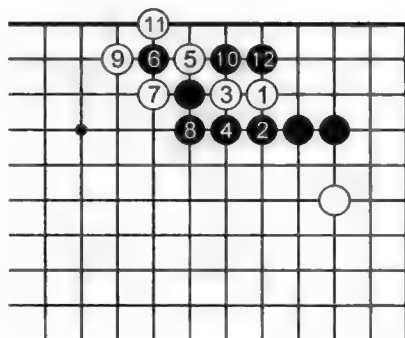


图3

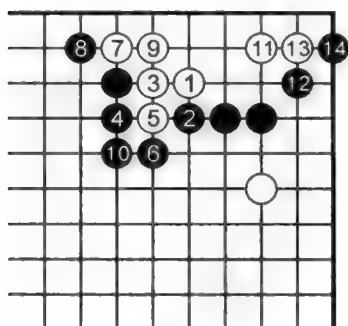


图4

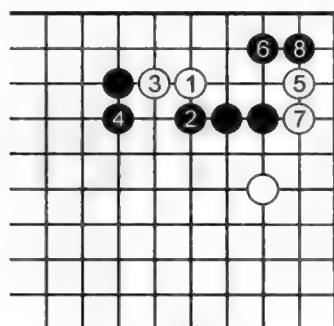


图5

图6 白①打入时黑②尖应,最为强硬。白③立下,黑④在角上跳。由于白A位无子,白两子无法在B位逃出,白亏!

图7 黑②尖时白③到角上点,黑①阻渡。白⑤只有贴长,经过交换,至黑⑩虎补断。白只有在A位二线爬勉强做活,而且外面一子白棋◎大伤元气,白苦。

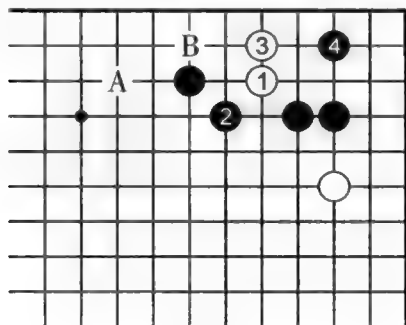


图6

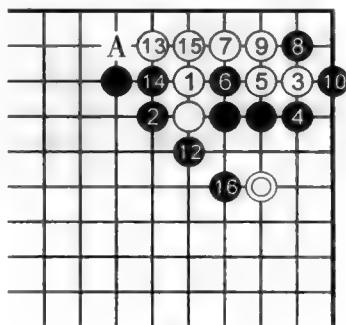
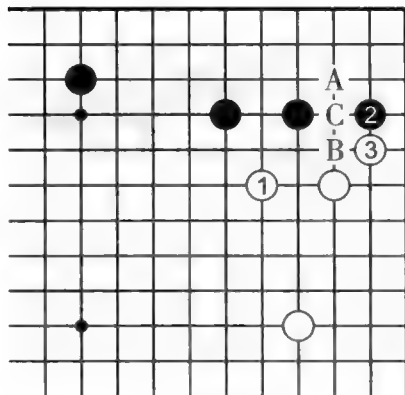


图7

第6例 白①跳起后黑②守角,白③尖顶后黑棋一般在A位虎补一手,也有B位或C位补的。现在黑棋脱先,白棋如何侵入?

图1 白①挖,黑②打后白③接,过于老实。黑④接上后,黑角完整,白几乎无所得。虽是先手官子,但没有什么余味。

图2 白①到角上夹,黑②虎,白③打,黑④接后白⑤长出,黑⑥顶是先手和封住白棋的手筋。对应至黑⑩,白先手获利不少。白⑤也可脱先,黑在5位打时白可A位做劫。



第6例

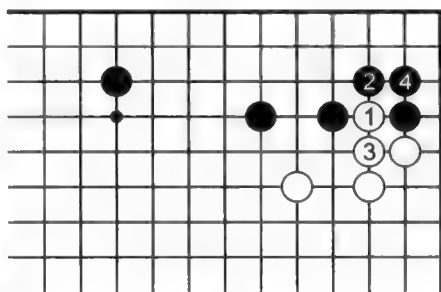


图1

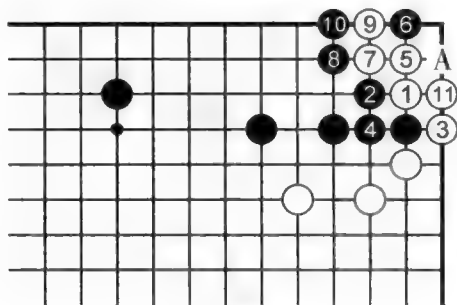


图2

图3 白①夹时黑②接上,是缓手。白③渡过,黑④也是坏手,应于5位挡。至黑⑧接,白角上先手得利。

图4 黑②尖时白③到角上尖,黑④阻渡,白⑤飞出,可到黑棋中活出一块棋来。黑①如改为A位挡,白当然于4位渡过,白棋损失惨重!

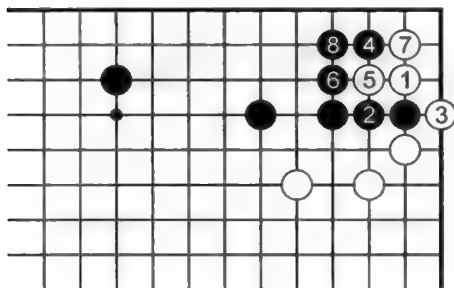


图3

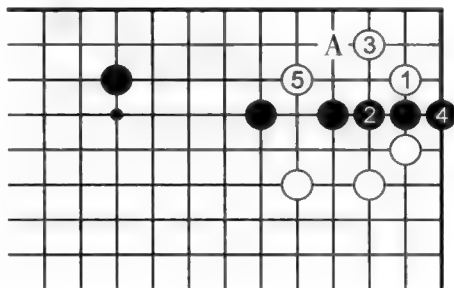


图4

图5 白①夹时黑②立下阻渡,无理!白③挖,黑④打,白⑤虎,成了大劫,黑棋不利。白如劫材不利,白⑤可于A位接上,黑角也损失不小。

图6 白①挖是在白棋劫材有利时采用的强硬下法。黑②打,白③做劫。以后A、B两处白可得一处,应是白有利。

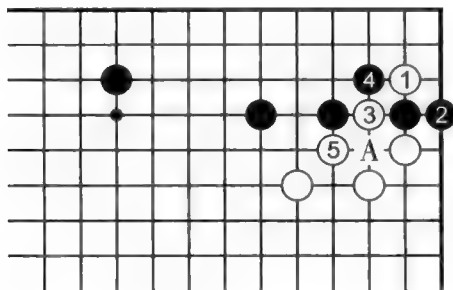


图5

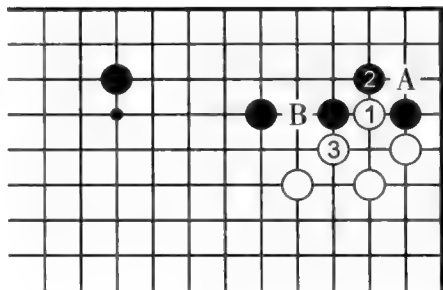


图6

图7 白①先刺一手,等黑②接后再3位夹,黑④阻渡,过分!只能在A位曲,让白在4位渡过,白⑤再刺,白可在黑空内活出一块,黑大亏。

图8 白①先在左边刺,有点过分。至白⑦渡过,白棋未见什么便宜。

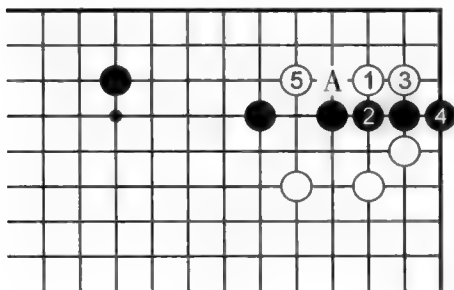


图7

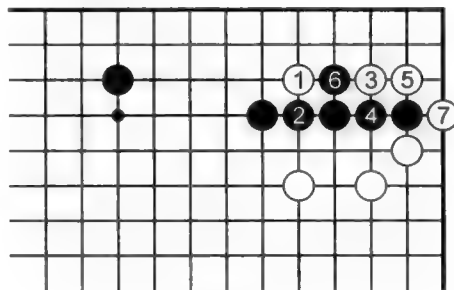
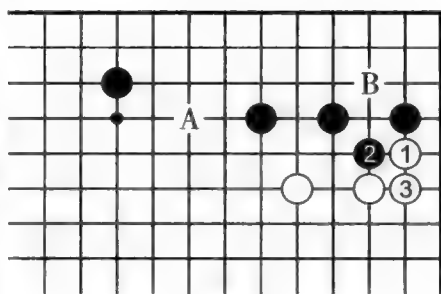


图8

第7例 白①尖顶时黑一般在B位补,现在2位虎,白③接后,黑以为角上已补牢而脱先。此时如A位有黑子是成立的,如无,则白仍有手段侵入黑空。

图1 白①刺,黑②接是正应。白③夹,黑④曲,白⑤渡过。白得到不少官子利益,以后白A位立,黑B位挡,是白先手。



第7例

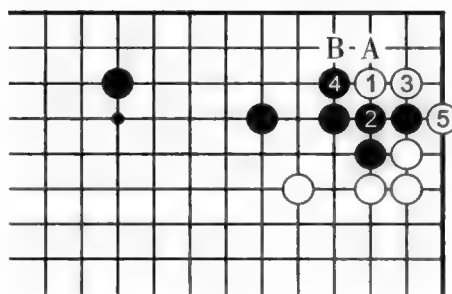


图1

图2 白①点时黑②向角里长以抵抗,白③挤入打后白⑤再向左边曲一手,再于7位扳。黑④打后再于10位打,至黑⑫成“两手劫”。这在做手筋题时可以成立,但在实战中是黑棋不利的结果。

图3 黑①接时白⑤可立下,黑⑥如挡,白⑦跳出,白⑨一子大放光彩。黑角上数子对杀时气数不够将被吃,黑损失惨重。

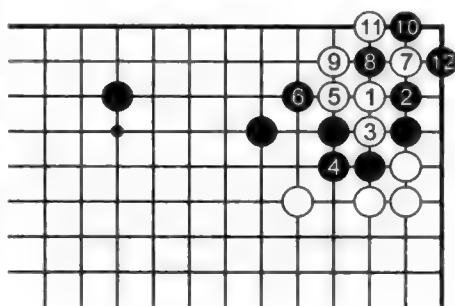


图2

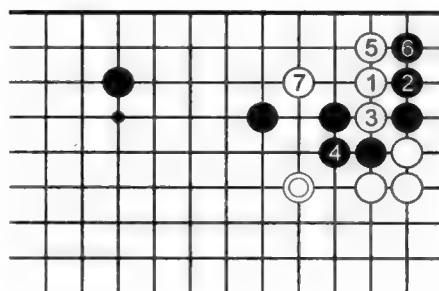


图3

图4 白①夹也是一法,黑②立下,无理!白③长,黑④只有接上,白⑤飞后由于黑A位无子,黑棋无法捕捉住白棋。

图5 白①夹,黑②虎,白③打。由于此劫黑重白轻,所以黑一般均于A位接上,白可B位长,双方均无不满。

图6 白①先在左边点,黑②接后白③再于3位刺,黑④太听话了,接上。白⑤

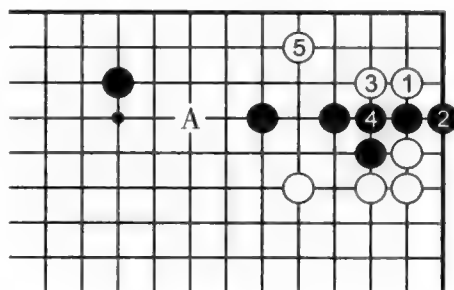


图4

接上后,白可在黑空里活出一大块来,黑棋不行。

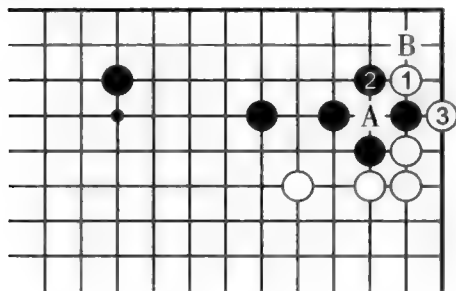


图5

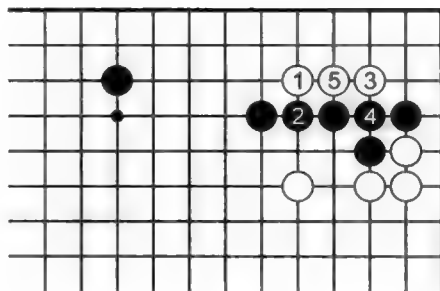


图6

图7 白③点时黑①冲下,是好手。至白⑨提,黑得先手以后还可能有A位打的可能,而白①已损失在先,不能说白得便宜。

图8 白①接也是一法,简单!但黑②打,过分,白③反打后至白⑤成劫。此劫白轻黑重,所以黑②于3位退为正应。

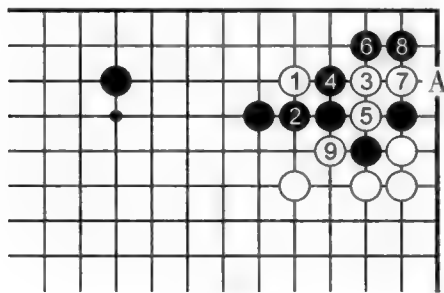


图7

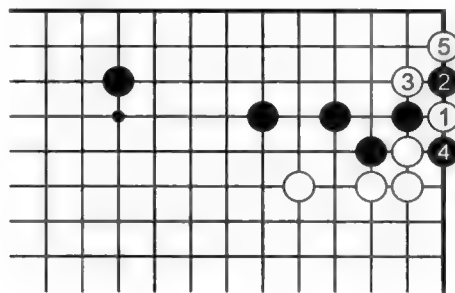


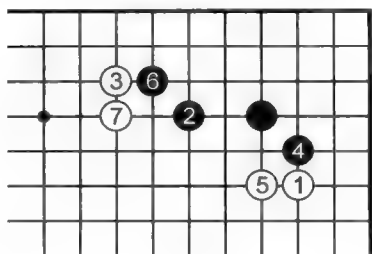
图8

第8例 白①挂,黑②跳,白③再到另一面挂,这多是让子棋的下法。黑④、⑥两面尖顶是下手惧怕白棋的下法。白两边挺起后,黑以为角部已经安全了,但仍有破绽。

图1 白①点三三是最常见的下法,一般黑在2位挡,白③扳,至黑⑥打,白棋可以满足。现在由于黑大贴目,一般认为黑亏。

图2 白在劫材有利时黑②挡,白③尖应,黑④阻渡,白⑤再到上面扳,至白⑨,成劫争。

图3 白①点时黑②立下阻渡,白③刺,黑④接后白⑤也接,黑⑥也是阻渡,白⑦补活,黑⑧跳出。结果白虽活了角,但上下两子白棋将受到攻击是下面的问题了。



第8例

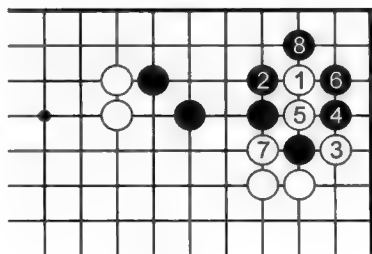


图1

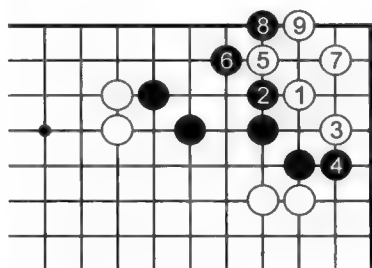


图2

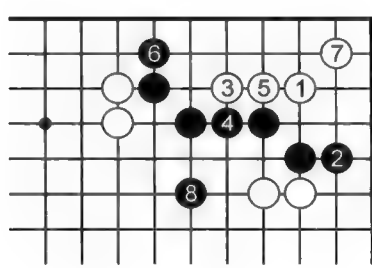


图3

图4 白①点时黑②团阻渡,白③刺时黑④冲下,白⑤扳,黑⑥打,白⑦虎,黑⑧接上是正应。白⑨渡回,黑⑩提白一子,可算两不吃亏。

图5 白⑦虎时黑⑧阻渡,无理! 白⑨冲,黑⑩挡,白⑪先在角上长一手,后至白⑬,黑棋崩溃。

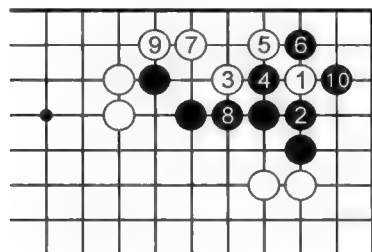


图4

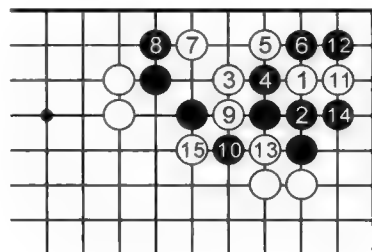


图5

图6 白①先在左边点,黑②挡后黑③冲下,对应至黑⑪扳后,白不活,所以不宜先在1位下。

图7 白①先在中间刺,黑②阻渡,白③先冲一手再向角里曲,黑无应手。

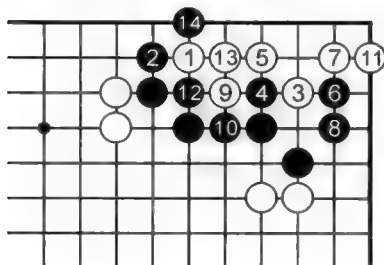


图6

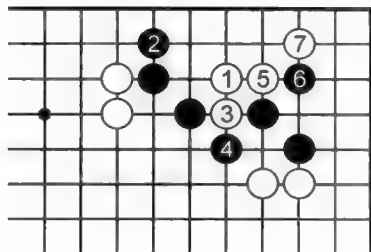


图7

图8 白①刺时黑②接上,白③先向角里长一手后再于5位扳是先手。之后于左边7位扳,黑④至黑⑫是包收,白⑬接是先手。黑⑪要补一手,否则白可A位扳。白③如改为点三三,黑即3位冲。白③如直接在7位扳,黑也3位曲下,白无趣。

图9 白①刺,黑②到角上挡,白3位扳,黑④团,白所得不多,不爽。

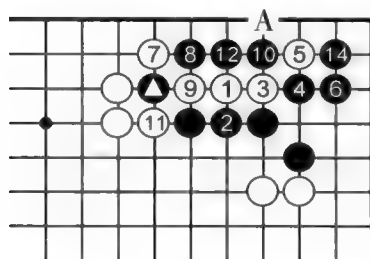


图8

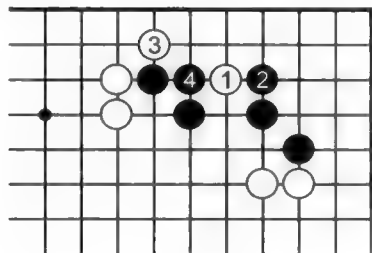
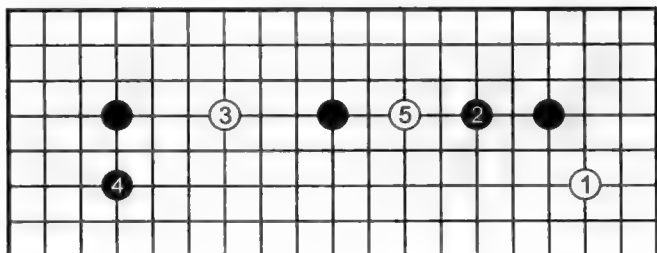


图9

第二节 边部攻防

所谓“金角银边草肚皮”,角部战斗之后就是双方对边部的争夺战了。这也是中盘战中精彩的部分,现举出一些在实战中常见的例题以供参考。

第1例 这是让子棋,所以白棋有些过分的下法。其目的是在对方错应或缓手中取得便宜,逐步化解让子的优势。白①挂,黑②应,白③高挂是让子棋中常见的下法。黑④在角上关,也是正应。白⑤再到右边打入,黑棋如何才能不让白棋占得先机?



第1例

图1 黑①托,大恶手,是下手对上手一种惧怕心理的表现。白②扳,黑③断,白④打,以下对应至白⑫打。右边黑角将受到攻击,白棋主动。

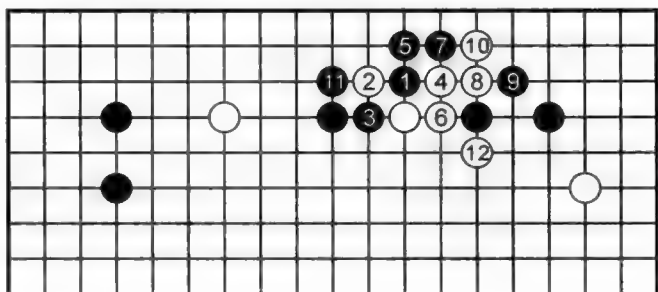


图1

图2 白④打时黑⑤改为打,白⑥提后黑⑦打,白⑧接后黑⑨在左边尖,防白在此跳和白◎一子联络。白⑩向角上飞去,右边角被掏,而且下面还有了A、B两个断头,时时要防白棋利用。在让子棋中白棋主动,当然白优。

图3 黑①到下面压,也是典型的大恶手。白②扳,黑③断,白④打,黑⑤只有在上面打,白⑥提后黑⑦渡过。所谓“中间开花三十目”,白棋两边白子◎也就生出光彩来。黑虽取得了一定实利,但和白棋所得差多了。

图4 对付白◎一子的打入,黑①尖攻才是正应,所谓“实尖虚镇”。现在周围黑坚实,当然要强硬攻击,白②挺出,黑③扳住。

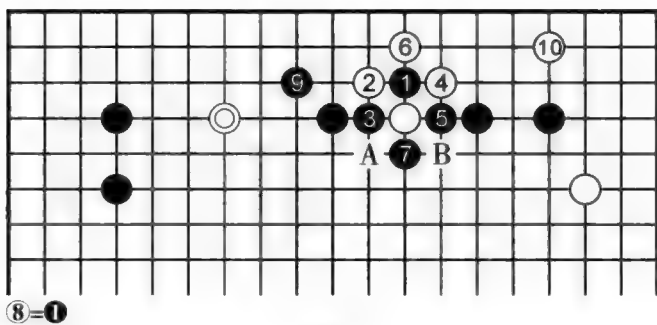


图2

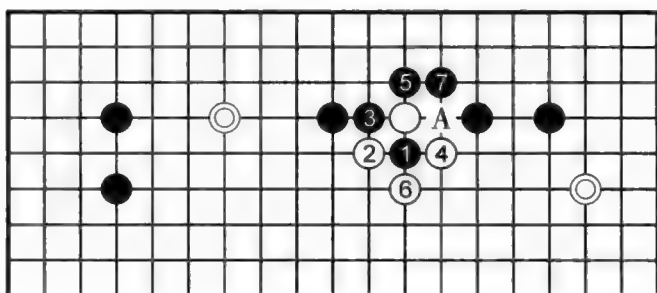


图3

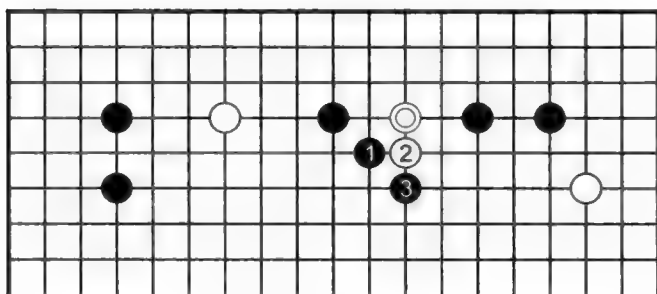


图4

图5 黑③扳时白④扳出,黑⑤就毫不留情地断。白⑥跳下,黑⑦也随之跳,是阻止白和左边一子◎联络,白当然向右发展了。白⑧刺是做活要点,以下是必然交换,黑⑨补是稳健的一手棋,因为上面白棋还要补上一手棋,否则……

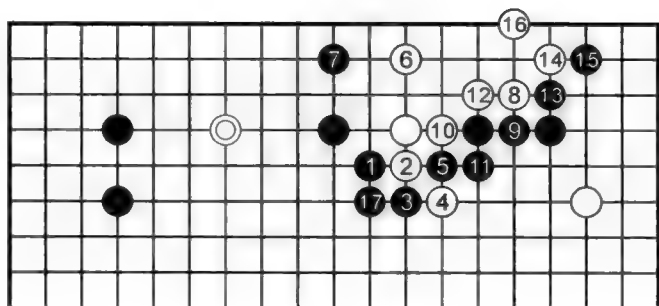


图5

图6 黑在▲位接上后,白于上面拆一,黑②到白棋里面点。白③打,黑①挖,好手。至黑⑧先手吃去白三子棋筋!如无黑▲一子,黑①时白可A位挤,白可吃去黑①一子。

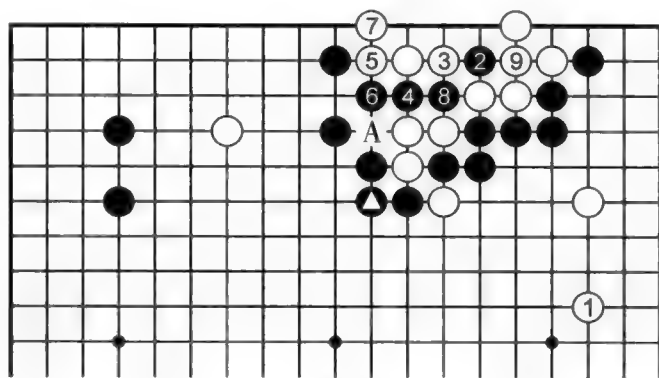


图6

图7 黑①挖时白⑤改为打,黑⑥打时白⑦只有提,黑⑧挤入,白死。

图8 白⑥不在A位跳下,而到角上直接点。黑⑦挡,白⑧扳有欺着味道。黑⑨扳,随手!白⑩打,黑⑪接后白⑫穿出,同时打黑子,俗话说:“带响儿!”黑角上一子被断开,白得大便宜。

图9 当白⑧扳时,黑应改为9位接上,等白⑩向角里长时再11位扳,白⑫接,黑⑬虎,吃掉白两子,白⑭飞渡是手筋。结果黑棋坚实而且是先手,可以放心攻击左边一子○白棋了。

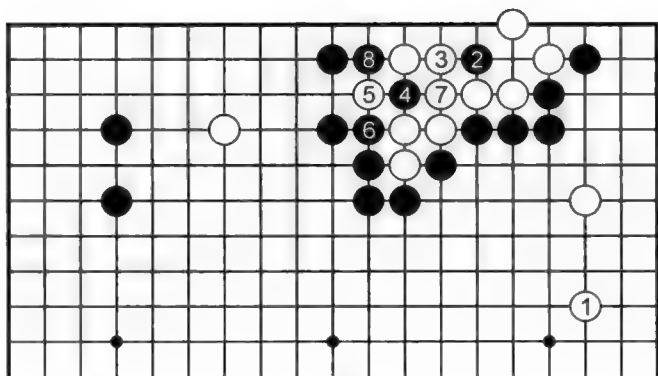


图7

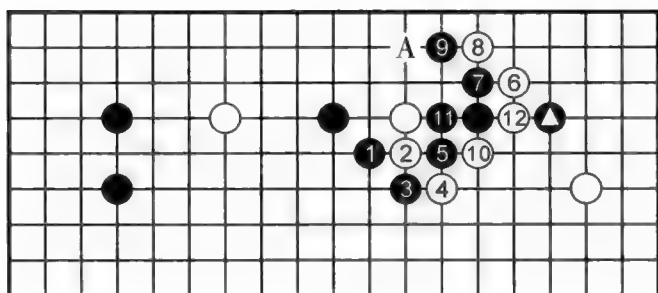


图8

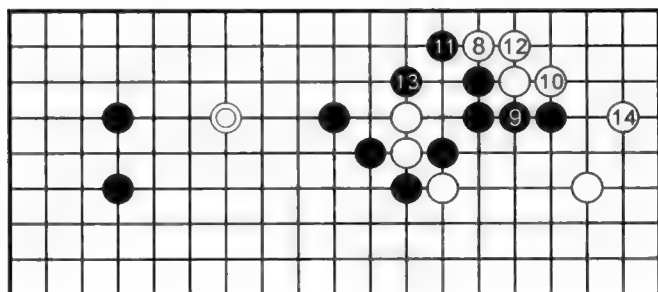


图9

图10 白6位跳时黑⑦换个方向跳下,是重视角的下法。白⑧飞得轻灵,黑⑨挡下,白⑩扳,对应至黑⑬,吃去白两子,而白爬二线获利不多。保住了黑角,当然黑棋成功。

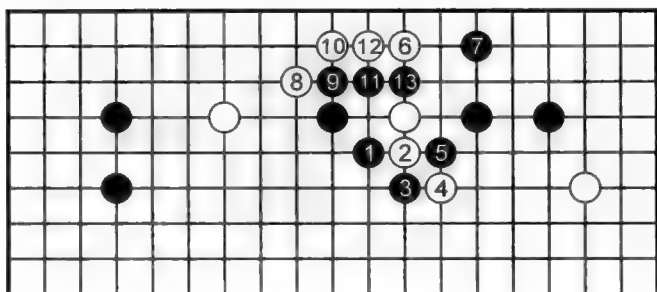


图10

图11 黑③扳时白④改为曲,本身就是黑棋成功。黑⑤到右边压靠是左右缠绕战术,白⑥扳,白⑧向角里长是正常下法。但黑⑨挡后白⑩还要曲出,黑⑪断,白⑫跳出是不得已之着。黑⑬长出后黑角上实利巨大,当然满意。

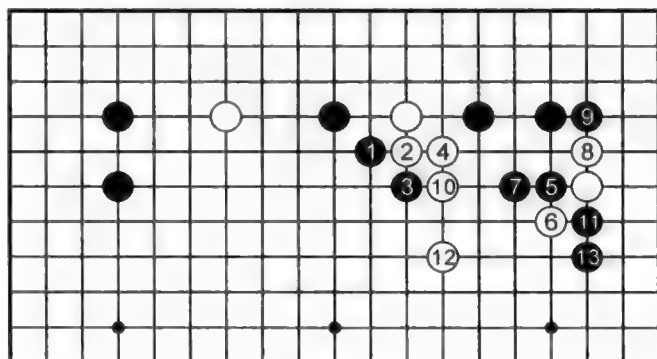


图11

图12 黑⑪断时,白⑫舍不得角部实利,打!黑⑬立,白⑭挡,黑⑮打是弃子取势的下法。白⑯只有长,黑⑰打,白⑱曲,黑⑲长后,上面四子白棋已“寿终正寝”矣!

图13 黑⑤压靠时白⑥到左边曲出,黑⑦吃下

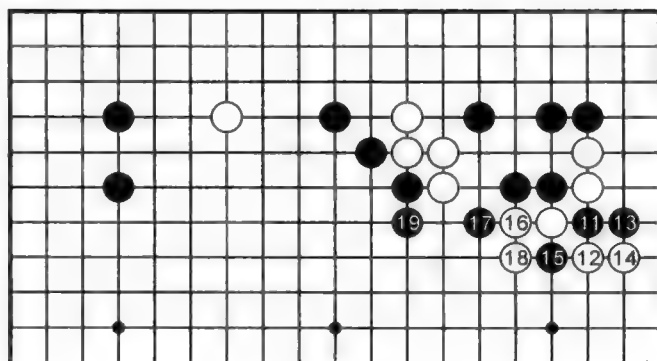


图12

白○一子,充分。

黑⑤如在A位强封白棋,被白在B位点,黑反而无好应手。

图14 黑⑦长时白⑧不在A位长,而于右边曲出。黑⑨当然拐出,白⑩只有跳出。如此白棋左右两边受攻,全局被动。

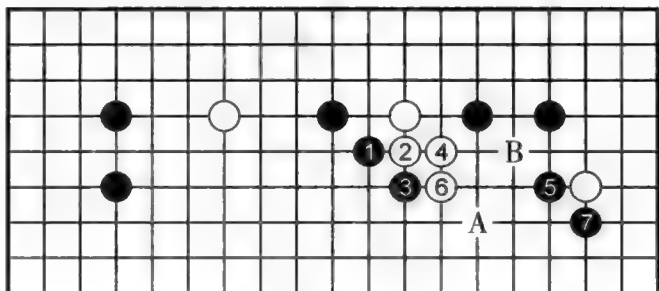


图13

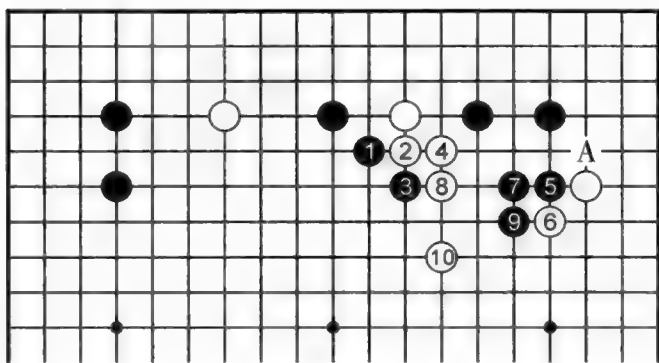


图14

图15 黑③扳时白④压靠,无理!黑⑤挖,白⑥打,黑⑦接后白⑧打,黑⑨立下后白已无应手了!黑⑥如在A位虎,白即于7位虎,黑棋反而两面均未安定,白优!

图16 黑①换个方向尖,结果如何呢?

白②挺起,黑③扳,白④曲后黑⑤再压时是恶手。白⑥压后黑▲一子已死,而黑⑦仍要补上一手,白⑧向角里飞,白○一子已安定。

图17 当白④曲时黑⑤先到角上尖顶一手。等白⑥长时再7位虎补,白⑧拆三,黑⑨转到左面飞出尖冲白○一子。白⑩长,黑⑪挺出,白⑫压时黑⑬挡下,好手!白⑭

不能让黑在此飞封,必须跳出。黑⑬曲,不止走厚了中间,而且封住了两子白棋,当然黑优!

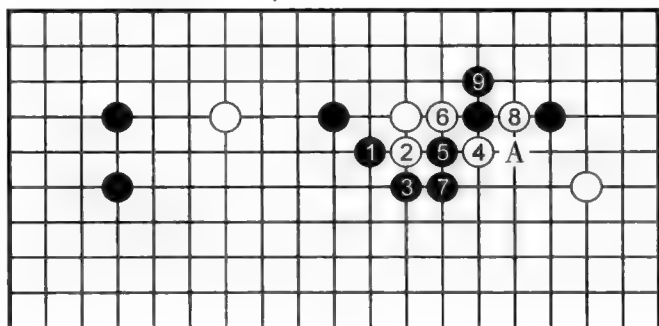


图15

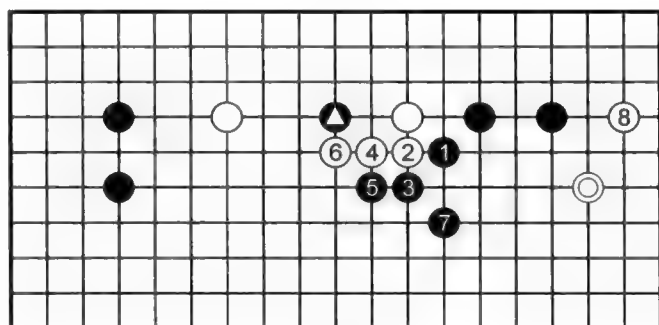


图16

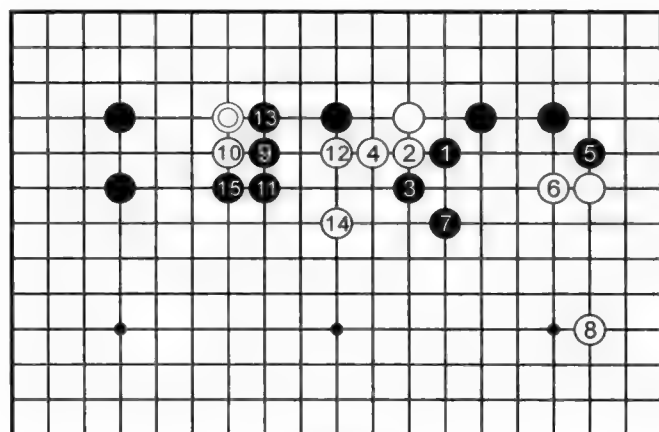


图17

图18 当黑⑦虎时白⑧改为上面压黑▲一子，黑⑨马上占据白棋活棋的要点。白⑩只有飞出，黑⑪尖是坚实的一手棋。白右边三子将受到猛烈攻击，全局黑棋主动！

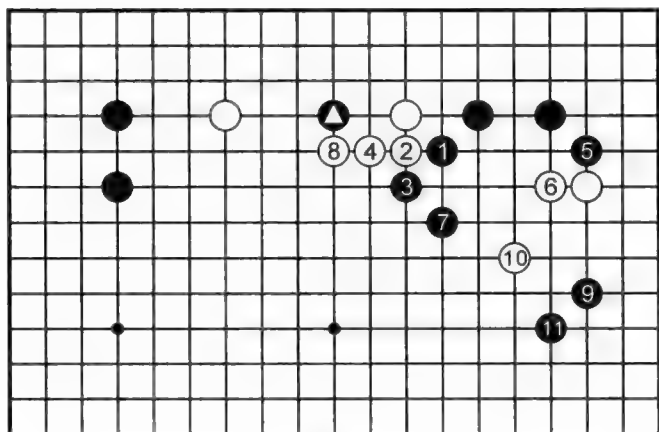


图18

图19 当白⑧在左边压时，黑⑨改为二间高夹是一着取外势而简明的下法。白只好10位大飞求活，黑⑪尖，至白⑬补活。黑⑭立下是很惬意的一手棋，阻止了白在A位点三三的手段。B位是白棋的弱点。

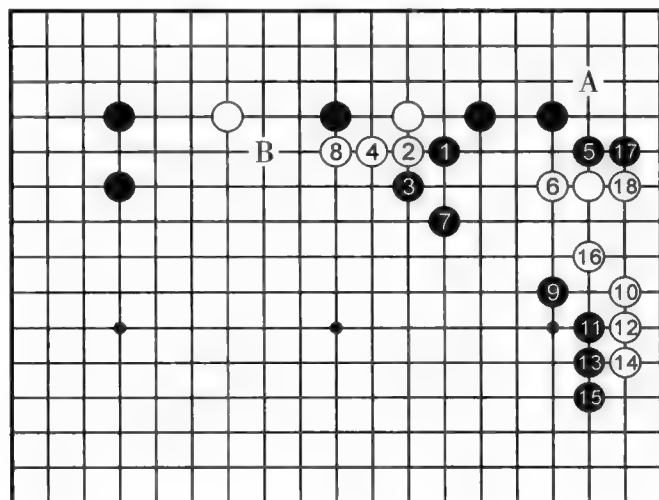


图19

图20 当白④曲时黑⑤直接飞出,将白棋分在两处。白⑥曲出,黑⑦压,白⑧跳起,黑⑨吃下白一子◎,当然惬意。

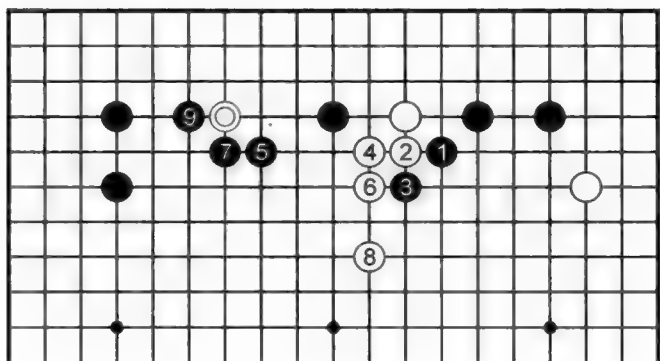


图20

图21 黑⑤飞时白注重左边一子而贴长,由于有黑▲一子,白必须长到10位才算逃出。这样白右边三子已经玩完了。

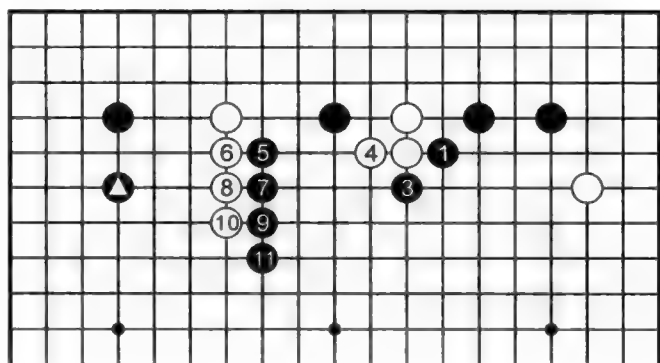


图21

图22 当白于◎位打入时黑①跳起是常见应法。白②跳起,黑③到左边跳,白④逃出,黑⑤镇住白一子,黑棋惬意。

图23 黑③跳时白到左边4位二间跳出,经过黑⑤、白⑥的交换,黑到右边压靠,至黑⑪虎,黑棋顽强做劫。白⑫提后黑又13位扳,白此劫太重,只好接。黑⑬接后白⑭虎,黑⑮飞出,黑棋当然获利颇丰。

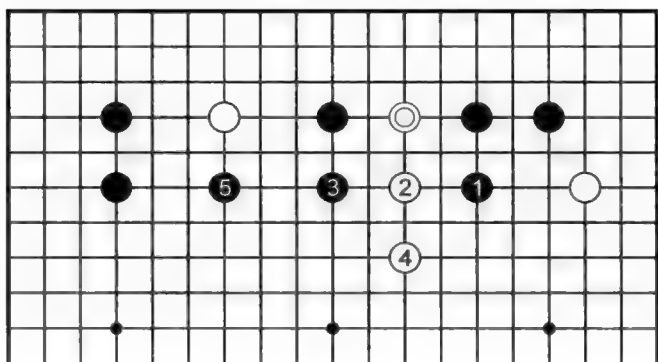
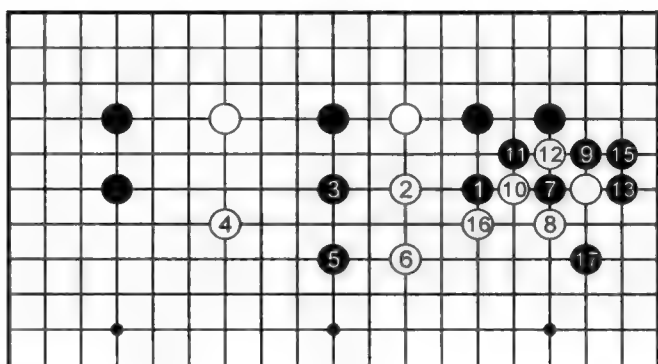


图22

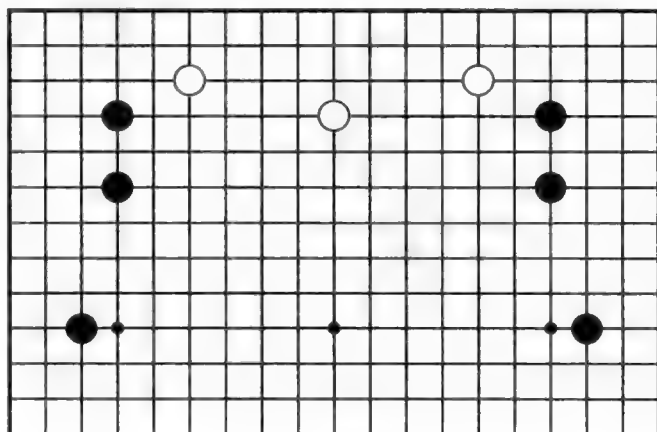


⑭=⑦

图23

第2例 这是一个典型的让四子布局。白棋有些空虚，黑棋可守可攻，但也可打入，一个下手棋手要有勇气打入才能提高棋力！

图1 黑①跳下守角，白②为防黑A位打入，也要跳起。黑③再于右角跳下，白4位跳起。初看白围地不小，但如将黑两边



第2例

目数加起来,远远多于中间白棋所得,而且黑还有B和C位托的先手官子。

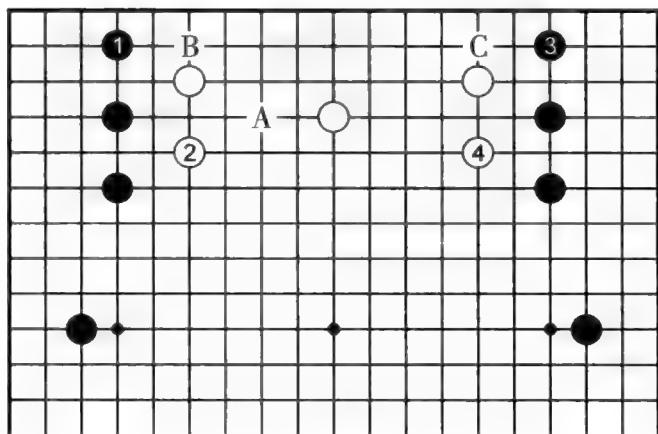


图1

图2 黑①大胆打入也是一法,白②压住,黑③挖,白④在下面打。黑⑤接上,白⑥当然退,黑⑦曲,白⑧退后黑⑨先向左边飞是绝对先手。黑⑪再向右边飞,白⑫挡后,黑⑬守角,结果白空被掏空,而且有A、B两个断头,黑棋可以满意了。

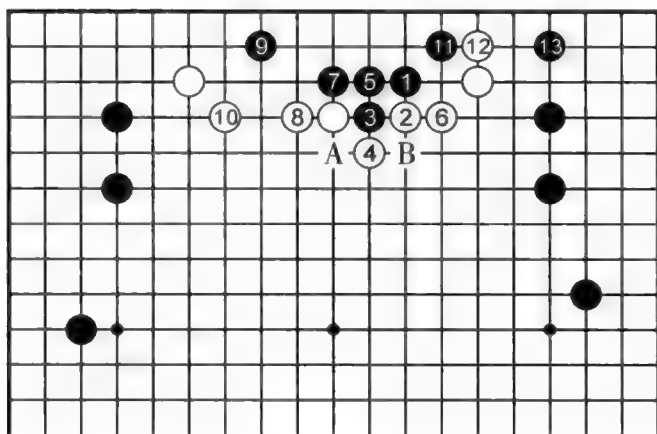


图2

图3 黑③挖时白④改为上面打,黑⑤当然长,白⑥贴长反击。黑⑦先到上面打一手再9位长是次序,白⑩不得不打一手。黑⑪得到曲,很惬意。白⑫跳,黑⑬压住,黑得到厚势,可以满意了。

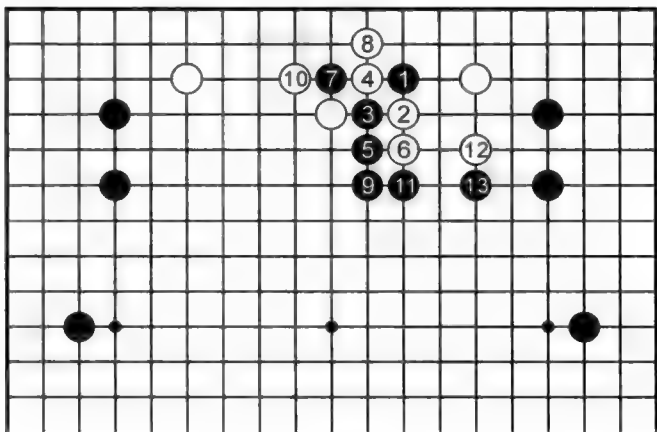


图3

图4 黑⑤长时白⑥到上面接,黑就7位打。白到上面渡过,黑⑨提,白⑩防黑A位扳,黑先手得到厚势。

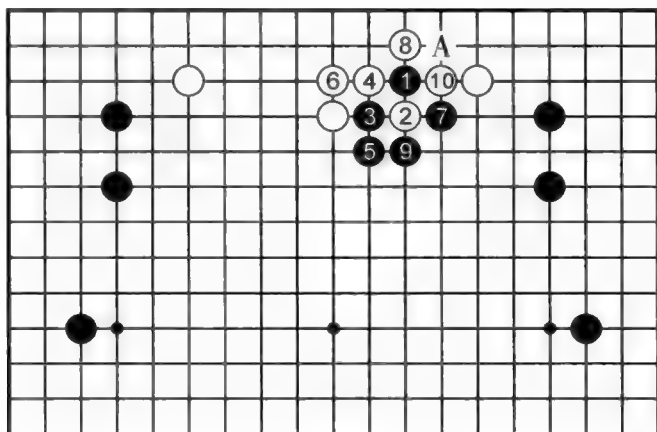


图4

图5 黑③改为爬,是恶手。白④接上后黑⑤只有再爬,经过交换,黑⑪飞,白⑫到角上扳,结果黑虽有所得,但黑角部损失太大,而且白外势整齐,黑不便宜。

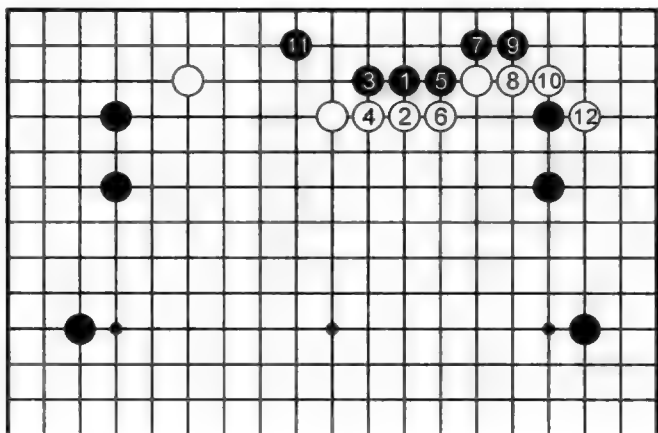


图5

图6 白⑥挡时黑⑦夹是手筋,白⑧立下是弃子战术。黑⑨当然断,白⑩曲一手是要在黑角留下白⑫一子余味。白⑭先在下面打一手,再到左边16位曲是弃子次序。至黑⑮,白先手取得外势。此形比上图黑要便宜一些,在某些情况下可下。

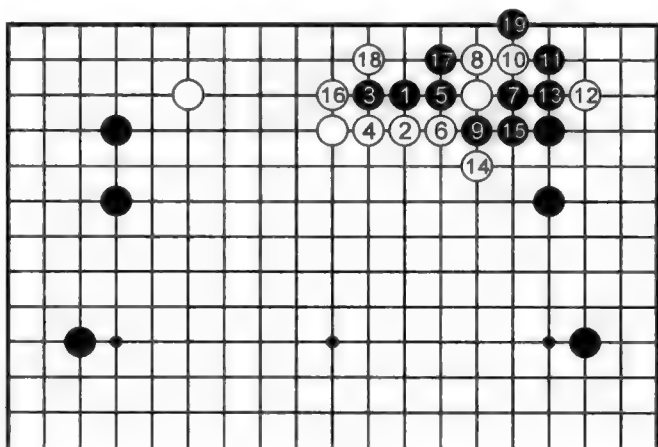
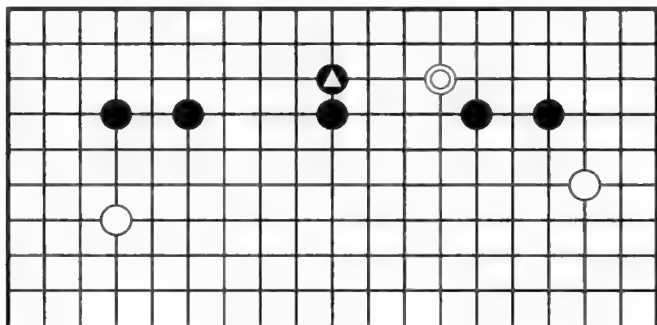


图6

第3例 黑棋已有黑▲一子扎钉了,本来很坚固,但既然是让子棋,白方不可能是平静的下法,那只能认输。所以在◎位打入,当然白有其计划,黑棋更不能因是下手而手软。



第3例

图1 黑①挡,白②即转身到角上飞,黑③、白④后,白棋已安定。而白◎一子留有A位飞、B位尖等利用价值,这种应法黑有点软弱。

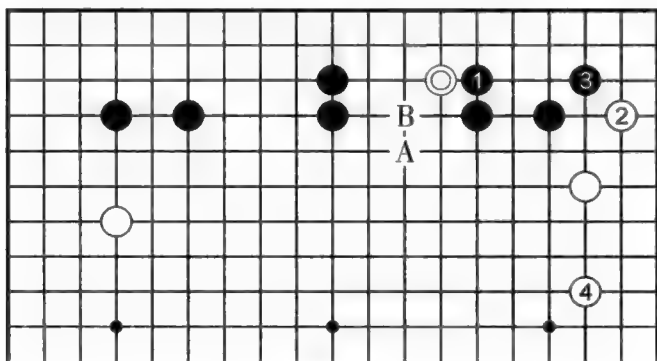


图1

图2 黑①压住白◎一子是强手。白如再按上图在A位飞,则白◎一子一点余味也没有了,反而加强了黑棋厚势。所以白②托以求变,黑③当然扳住,白④扭十字,黑⑤打,白⑥立时黑⑦在左边挡,是只顾吃白◎一子,其实方向错了。白⑧先在下面打后再10位吃黑③一子,黑角全失,损失惨重!

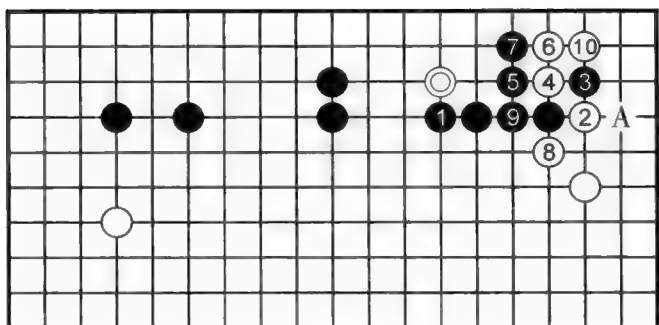


图2

图3 黑⑦在左边挡下是强手,白⑧只有拐,黑⑨打后11位接是俗手。白⑫曲,渡过白⊙一子,黑⑬困,白⑭长一手后,再16位夹吃黑两子,黑比上图更亏。

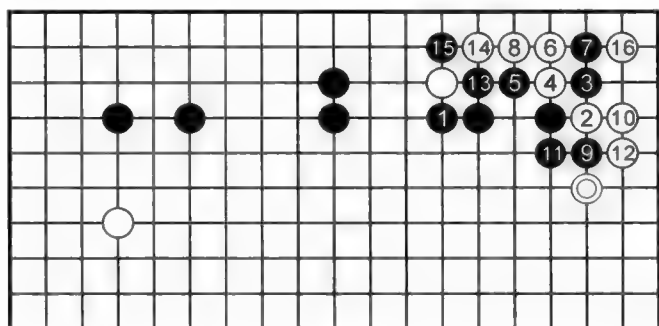


图3

图4 白⑧曲时,黑⑨扳下是弃子逼白10位打,黑⑪接上后就可以在13位打,以后不用A位补了。上面白棋还未活,只有14位跳,黑⑮、⑯紧追不放,白⑰只好提子做活。黑⑱先手到下面虎,黑角部得到保全且有厚势,白苦。白⑲如脱先,黑14位尖,白即死。

图5 黑⑨扳时白⑩立下是软弱的一手。黑⑪打,白⑫打时黑⑬提白三子,白所得不多,而且白白损失了当初打入的⊙一子,黑优。

图6 白④断时黑⑤到上面打,白⑥长,黑⑦接,白⑧打后至黑⑮压。和图4比较起来,白棋所得并不多,但黑少了A位的扳。

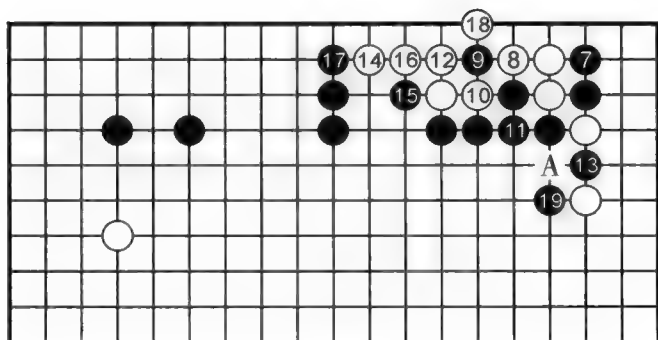


图4

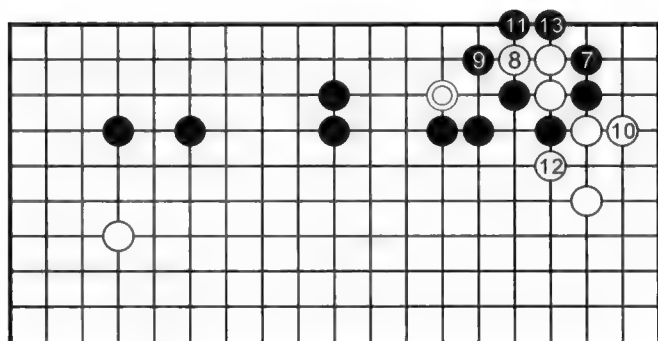


图5

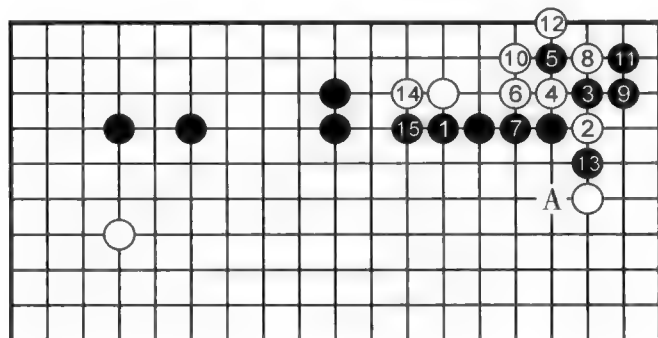
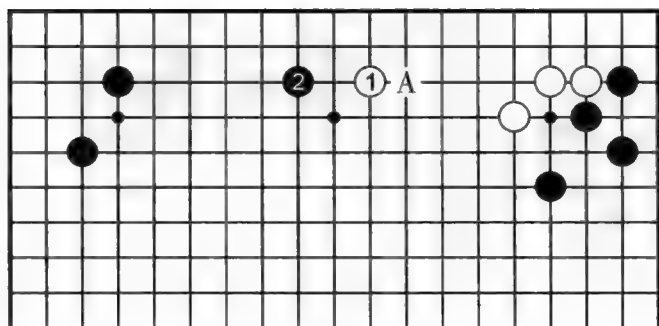


图6

第4例 白①拆三,现在多下在A位认为坚实,现在黑②逼过来,白又未补一手,黑即有打入手段了。



第4例

图1 黑①飞压下来,白②不得不补一手,显得太窄,黑已得到便宜。

图2 黑①打入,白②压,黑③顶,以下至黑⑦顶,黑掏得白空。而白也联络成功,得到外势,应算两分。

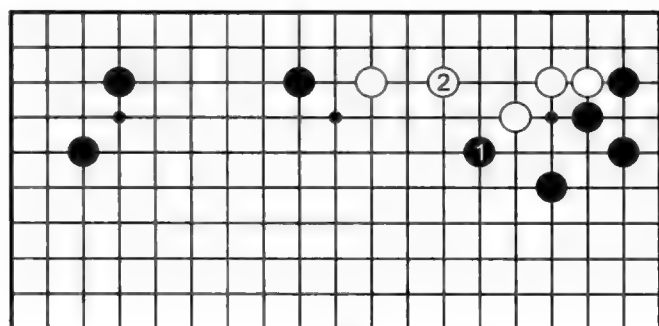


图1

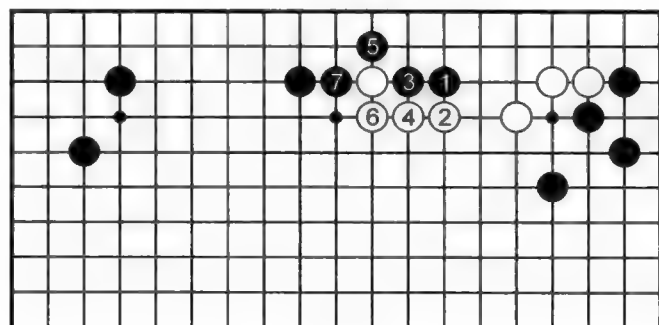


图2

图3 黑⑤扳时白⑥改为虎,使白棋得到安定。但黑⑦断后获利不少,而且白有A位点和B位断的缺陷,当然黑优。

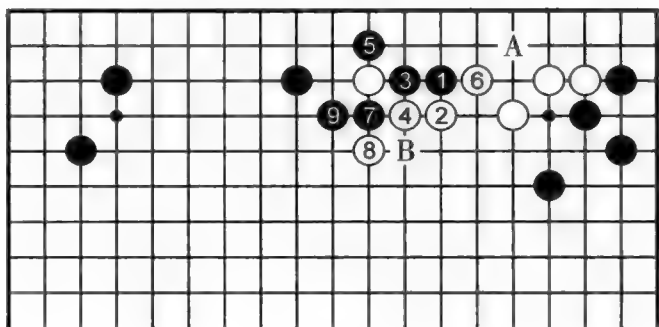


图3

图4 黑①打入时白②尖是所谓“实尖”。黑③冲,白④扳,黑⑤到二线托,白⑥在右边扳,黑⑦挤断,白无理!

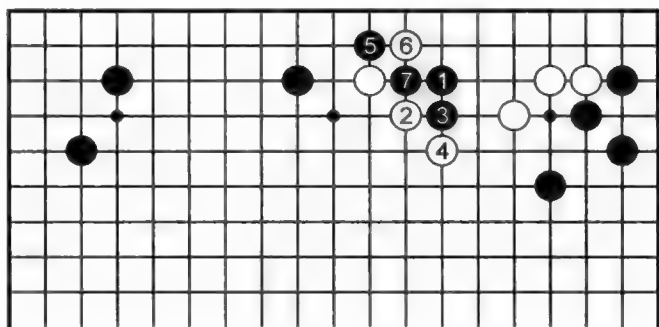


图4

图5 黑⑤托时白只能在左边扳,黑⑦退,白⑧接,黑⑨夹时白⑩是正应。黑⑪渡过,白⑫跳起补断,双方均可接受。

图6 黑⑦退时白⑧立下阻渡,无理。黑⑨到下面扳出,白⑩骑虎难下,只有断。黑⑪虎后白⑫接,黑⑬压,右边四子白棋光荣“牺牲”了!

图7 黑①飞时白②企图反击,黑③挡,白④断,黑⑤平,冷静。白⑥只有补,黑⑦再尖一手,妙! 白⑧接,黑⑨打后在11位枷,白两子动弹不得!

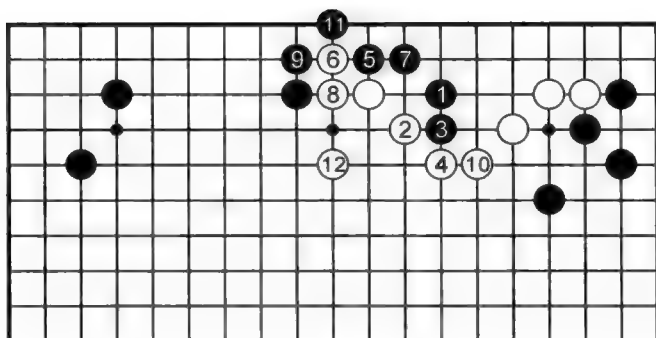


图5

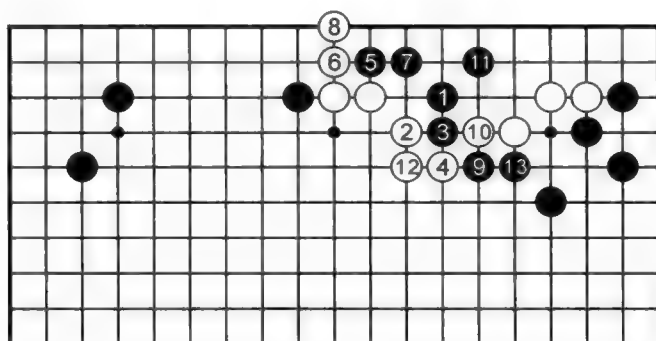


图6

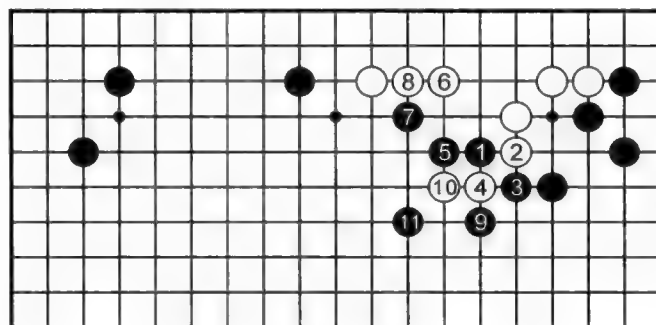
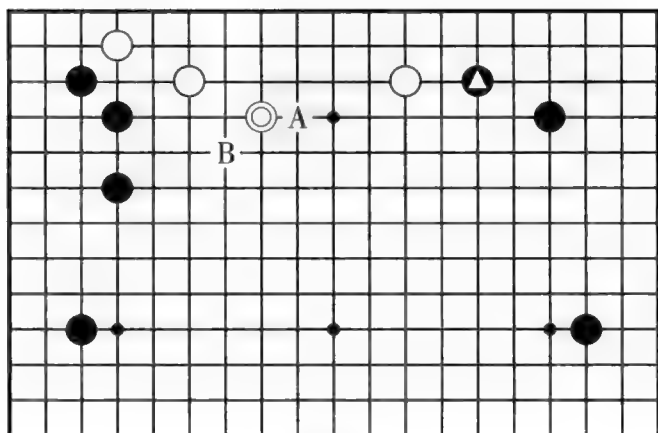


图7

第5例 黑▲小飞后就对上面白棋使用了打入手段。如白◎一子在A位,黑只能在B位飞压缩白棋了。



第5例

图1 黑①靠是在征子有利时的有力手段,白②扳时黑③就反扳。以后不管怎么变化,黑棋都不会吃亏。

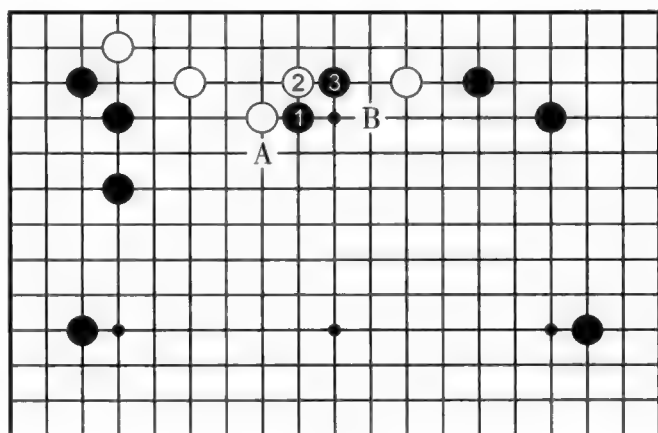


图1

黑①碰时白如A位长,黑即B位跳将白棋分开,黑有利。

图2 黑①在四路打入,白②托,黑③扳,白④断后至白⑩接。白型厚实,黑得外势。但有A位被黑板出的缺陷,黑如补则落后手,结果白稍好。

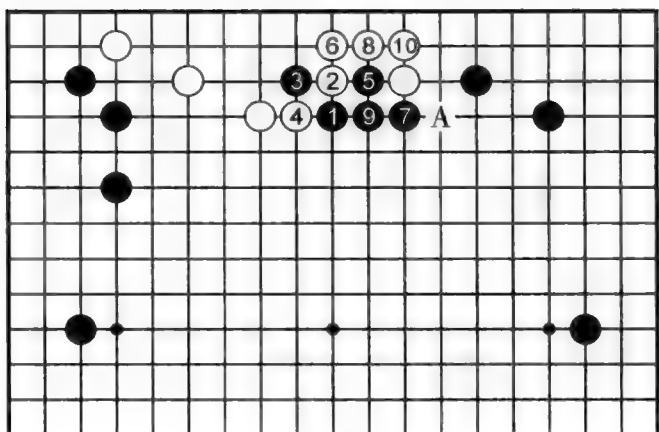


图2

图3 黑①到三路打入是最常见的下法,白②、④连压,黑5位渡过,白⑧后手虎,黑可满意。

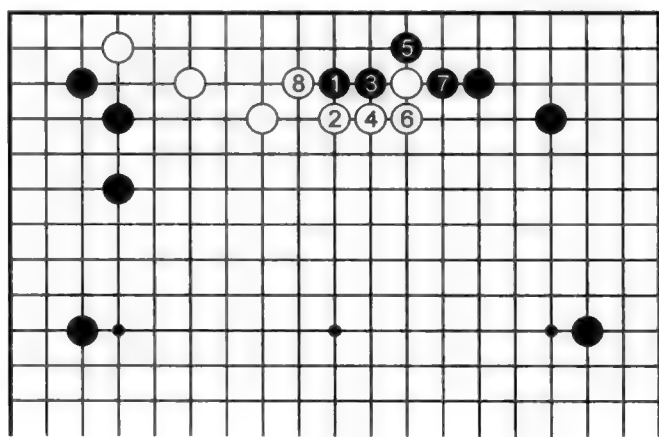


图3

图4 黑①打入时白②尖是强手,黑③冲,白④挡,黑⑤托是必然。白⑧接后黑⑦又忙着向左扩大黑位,对应至黑⑬,黑棋总算做活,虽掏去白空,但白形成厚势,而且右角▲一子受伤,黑棋得不偿失。

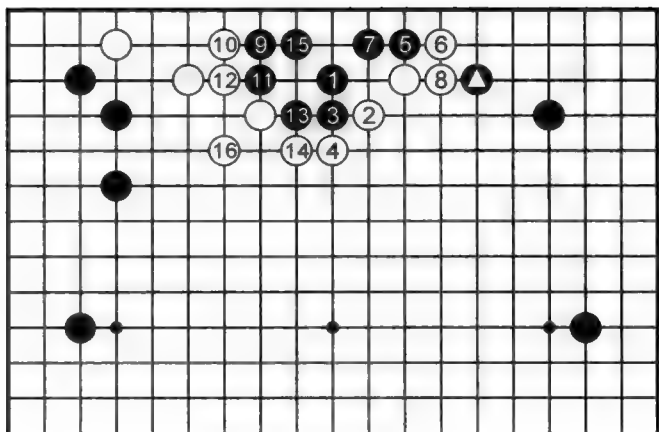


图4

图5 如黑棋要求外势,可以在白③扳时于4位断,进行反击。白⑤打,黑⑥长,白⑦平,吃掉两子黑棋。黑⑧曲,至12位枷,黑弃去两子而得外势,也不坏。

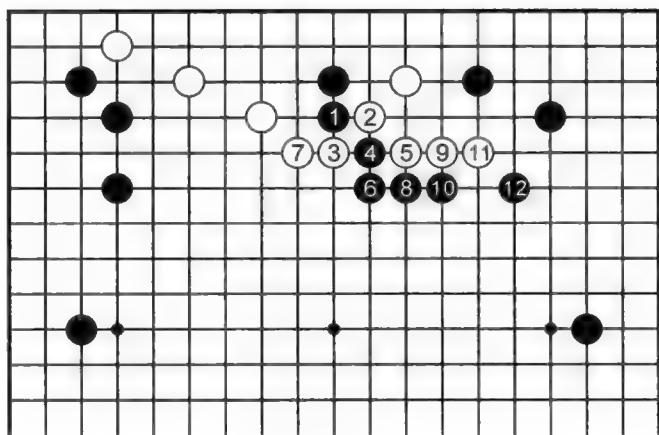


图5

图6 黑⑤断时白⑥紧黑气,黑⑦打一手后于9位长出,封锁住白棋,和右边相呼应,布局成功。

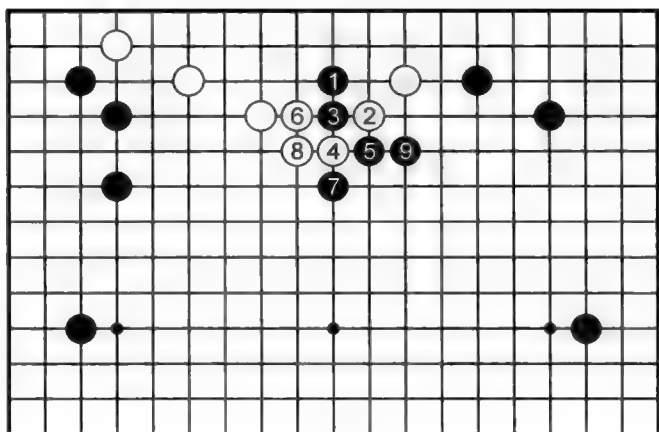
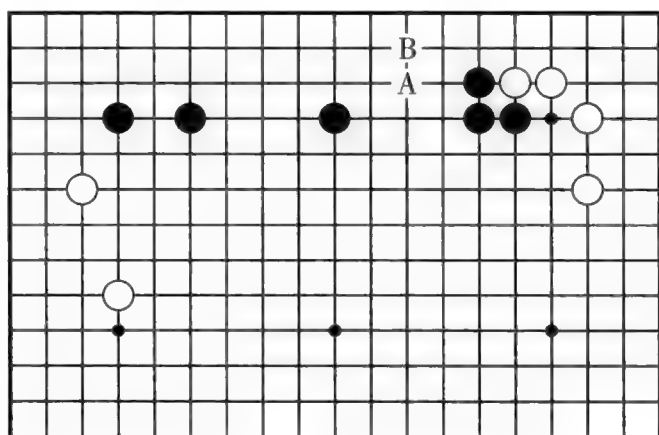


图6

第6例 黑棋在上面好像很坚固,但白仍有打入的要点,以A位和B位为主。



第6例

图1 白①在二线扳,黑②扳,白③粘后黑④虎。这仅仅是先手官子而已,反而加强了上面黑棋,白棋失败!

图2 白①到三线打入,黑②压,似乎很有力。但白③冷静地立下后,从A位渡上和B位点入可以做活,两点必得一点,黑无奈。

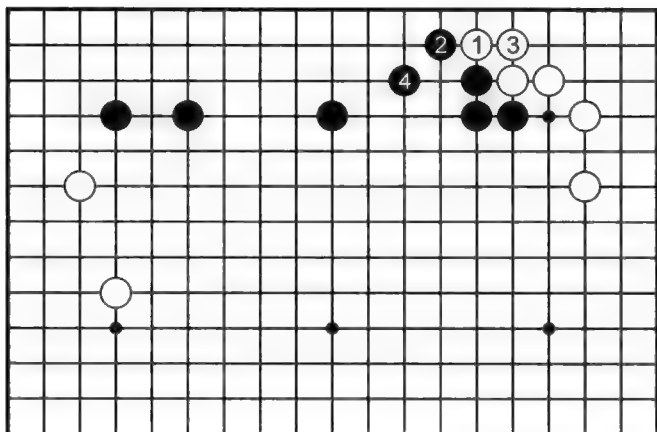


图1

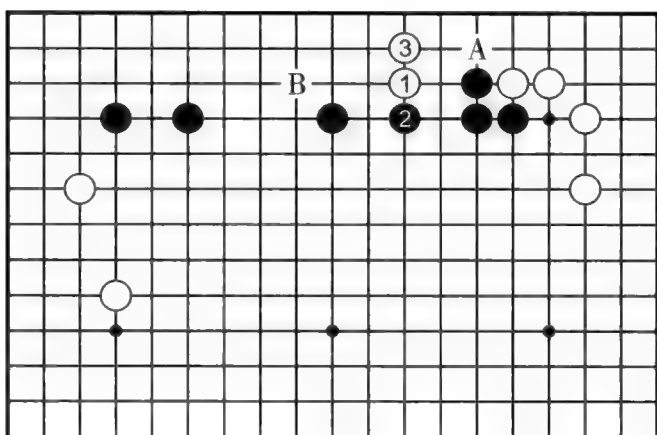


图2

图3 白①打入时黑②扎钉是不让白棋生根。白③只有跳出,黑④随之大跳加以攻击,同时压低白棋右边,白棋将逃孤棋,黑惬意。

图4 既然三线打入不利,白改为2路潜入,是手。因为黑▲一子在四线,所以黑棋很难吃掉白①一子。黑②尖,守住左边,白③安然渡回。

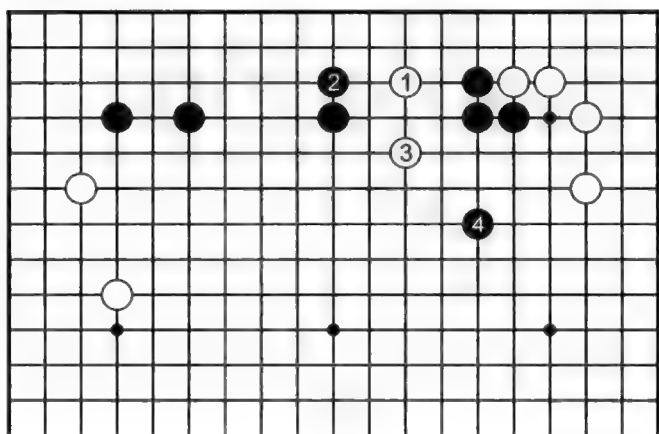


图3

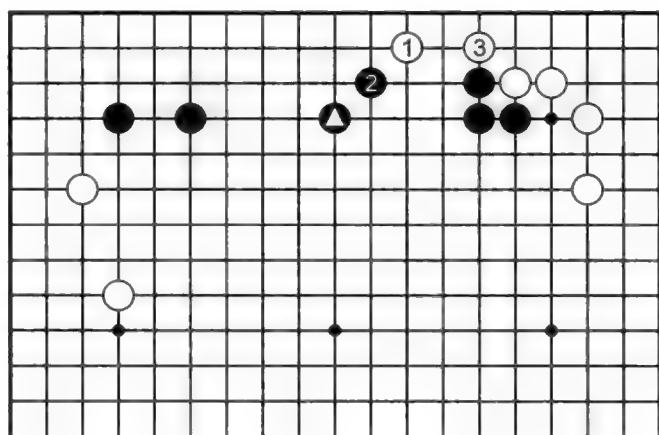


图4

图5 黑②改为尖顶而阻渡,白③跳起,黑①压住,白⑤进入黑空,白棋不会死去。

图6 对待白①打入时,黑②压住,白③先扳,黑①压,白⑤打后于7位渡过。黑⑧、⑩打,白先手破了黑地,黑得厚势,双方均可满意。但白棋在打入前要对黑棋厚势有所准备。

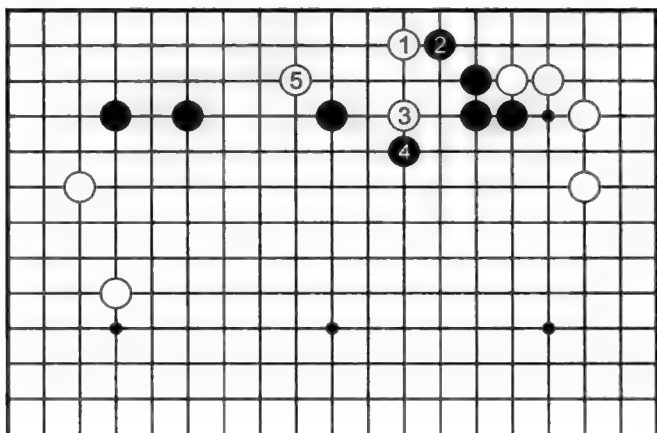


图5

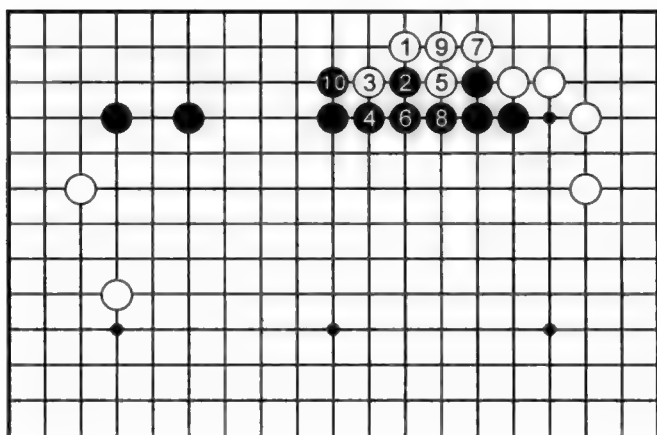


图6

图7 黑①压时白⑤向左边长,白在上面可活出一块棋来,但黑棋将更厚实。
另外,白如在A位打入,则黑在B位压,黑将形成厚势。

图8 白①到左上角点入,黑②挡后至黑⑥打。黑取得先手到右边立下,黑上边成为坚实的大模样,白得不偿失。

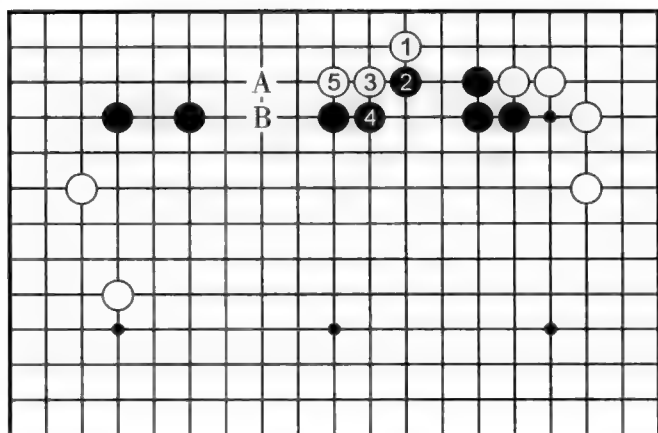


图7

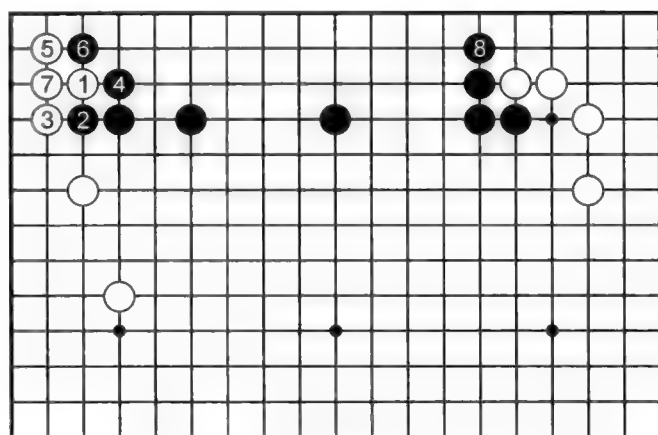
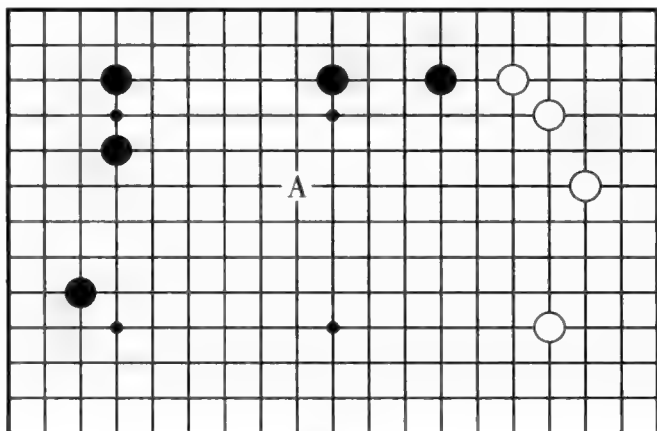


图8

第三节 对边部的浅侵

所谓浅侵也称为“浅削”，是当对方将要形成大模样时，从外部限制、削减对方地域的下法。一般落子位置较高，不易被对方攻击。有尖侵（又称肩侵）、马步侵（又称小飞侵）、大飞侵、象步侵、镇等手段。

第1例 黑棋如在A位再补上一手,则将左上边形成大模样。由于黑棋子力较强,白如深入,必将受到猛烈攻击。



第1例

图1 白①即是“尖冲”,黑②平一手,白③长,黑④飞起。白⑤就轻灵地大跳逸出,达到了压缩黑棋的目的。

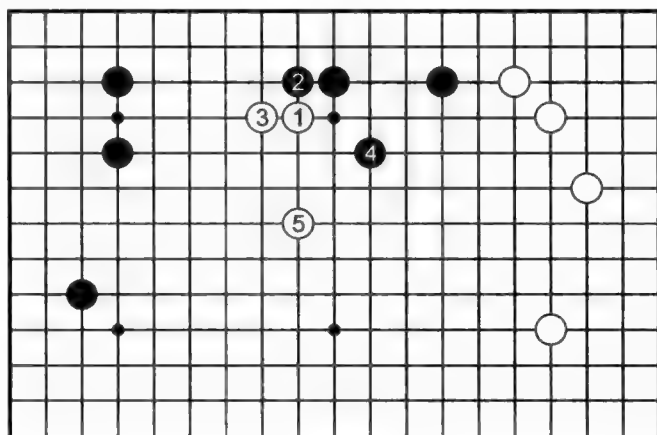


图1

图2 白③平时黑④改为曲,白⑤就跳出,黑⑥长,白⑦飞是形。和上图相比,白比较坚实,但黑棋也有了一道厚墙。

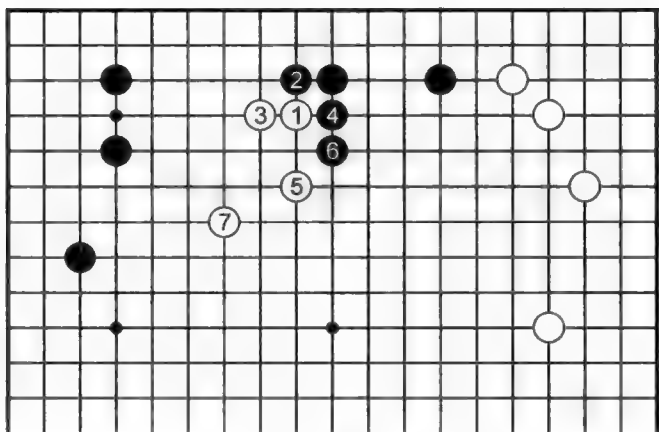
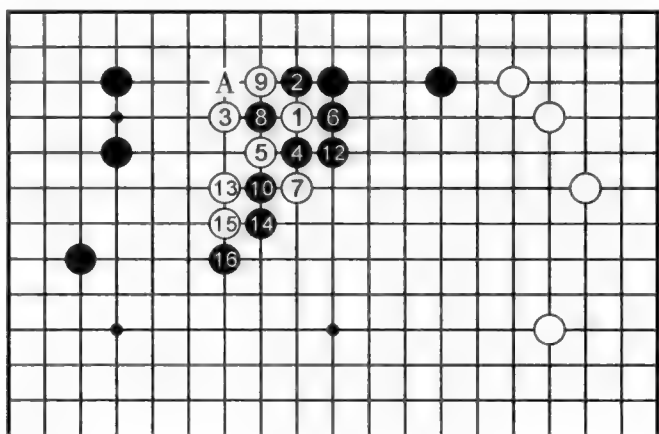


图2

图3 黑②平时白③跳,企图把棋走轻灵一些,但黑①夹击中了白棋要害。白⑤虎,黑⑥打,白⑦反打,黑⑧提后白⑨反打时黑⑩断。以下至黑⑫扳,白被包入黑阵势中,将要苦苦求活。

白⑨也有13位虎,黑即A位扳,白实利受损。



⑪=①

图3

图4 白①肩侵时黑②上挺,白③当然长出,总比黑高一头。黑④飞,和左角联络,白⑤曲是要点,否则黑于A位罩,白两子将被攻逼。

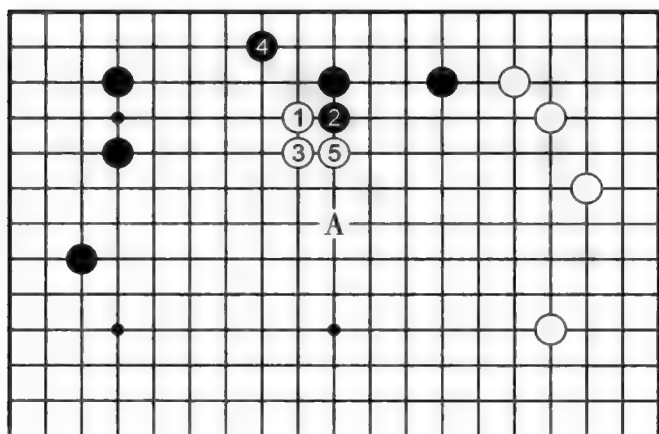


图4

图5 白③上挺时黑①曲,白⑤跳。黑⑥防白在此虎,不得不长。白⑦飞出,白棋轻灵,黑棋略觉笨拙。

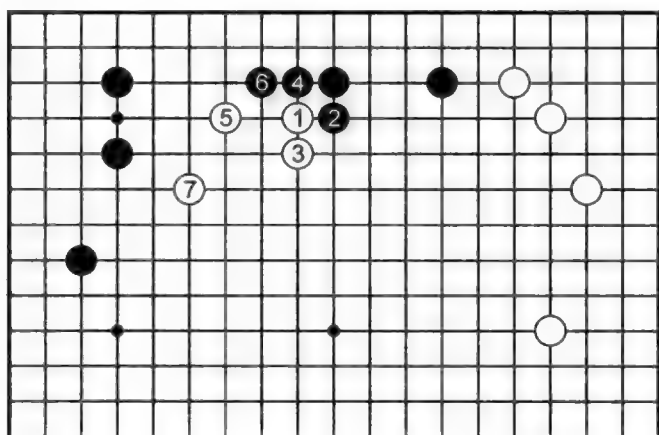


图5

图6 黑②改为镇,过分。白③压,黑①退,白⑤靠出,黑⑥扳,白⑦长出后黑棋反而上下为难,不能兼顾。

以上的一些正解有“边上的定式”之称。

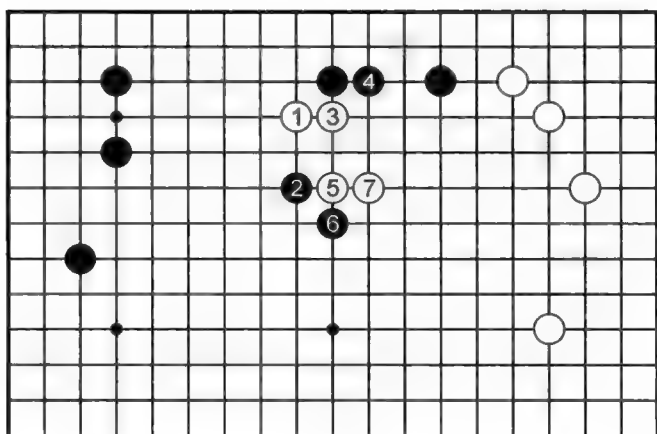


图6

图7 黑②长时白③跳也是轻灵下法,黑①夹,白⑤虎,黑⑥立后白⑦飘然而去,既浅削了黑棋,又有可能扩张右边白棋。

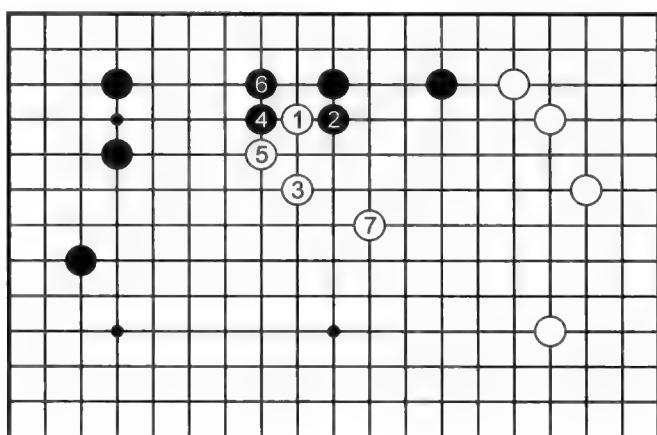


图7

图8 白②跳时黑③挖,白④打后再6位飞出是手筋,目的是诱黑⑦断。白⑧打,至白⑭虎,黑⑮再断,白⑯打后18位立下。白进入上面黑空,相当惬意。

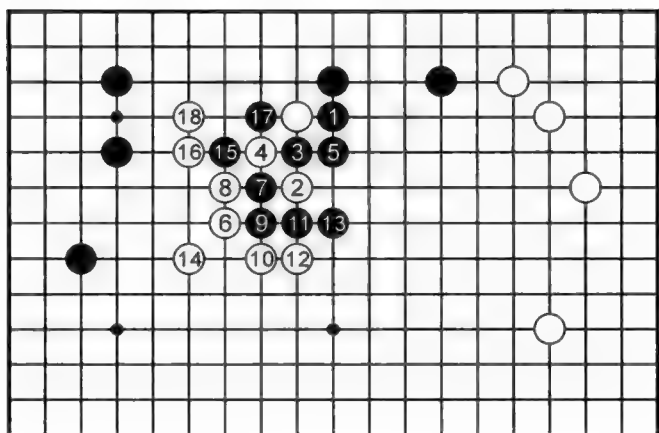


图8

图9 白①直接打入,不好!黑②飞攻,白③托角求活。黑④虎后6位立下搜根,白⑦外逃,黑⑧进一步飞攻,白苦。

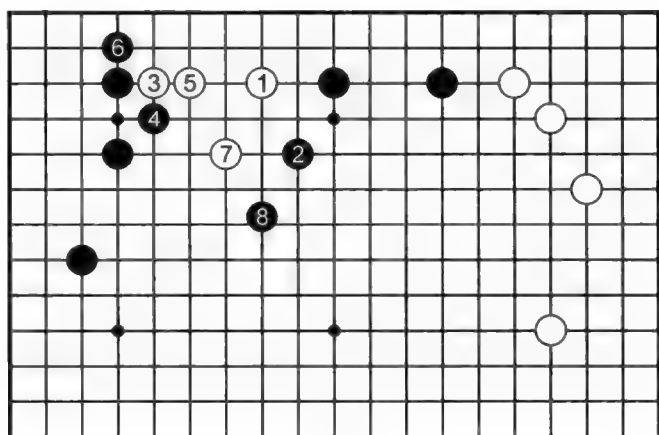


图9

图10 白①用马步侵,黑②正好飞起和左边角上配合形成大模样。而且白①一子尚是浮棋,白不能满意。

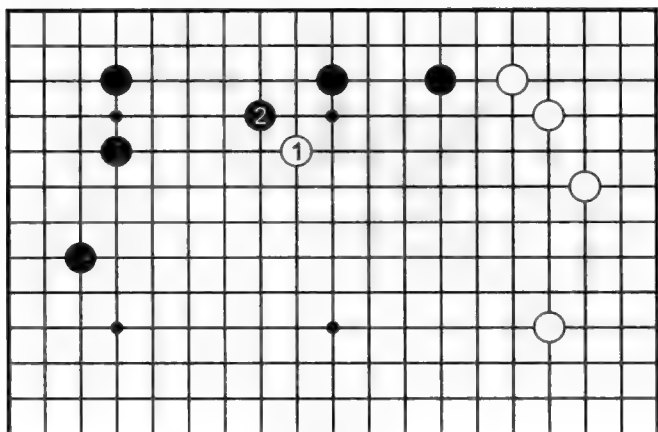
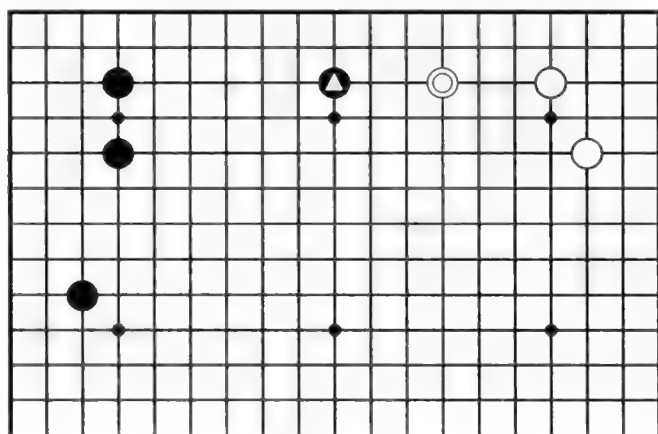


图10

第2例 黑棋是典型的两翼展开,要注意的是白◎一子距黑▲一子较远,如打入则无接应。



第2例

图1 白①直接打入,黑②飞攻,白③飞,黑④跨是弃子。白⑤只有挡,至黑⑩长,因为白◎一子远一路,白无法于A位渡过,只好在里面苦活,黑大优。

图2 白①尖侵是适当的下法,黑②长,白③长后,黑④在二路飞和左边取得联络,白⑤关出,侵入成功!

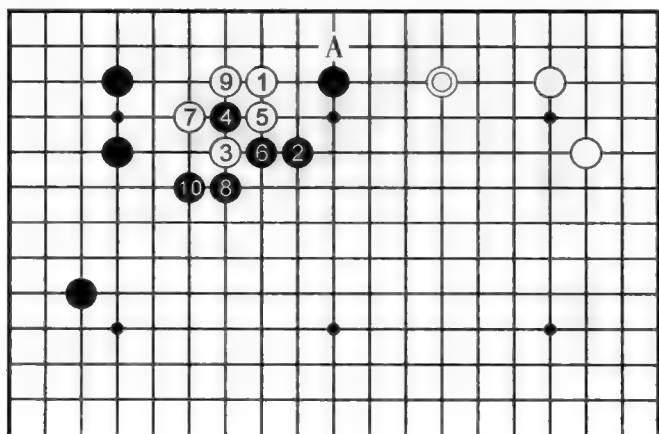


图1

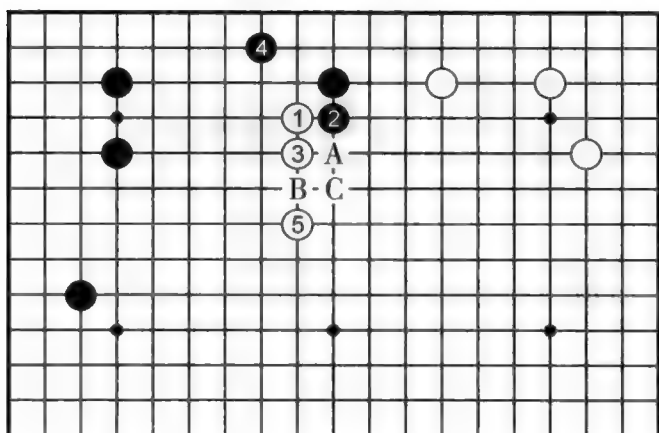


图2

黑①如再在A位长,白即B位长,黑仍要4位飞过,白即C位拐,白也不错。

图3 黑①飞时白⑤拐,过分。黑⑥肩冲,白⑦飞更是盲目的一手棋。黑⑧压后至白⑬渡回白子,白被压低而无所获,自己反而留下A位断点的缺陷。

图4 白③长时黑①再压一手,白⑤挺起,黑⑥仍要飞渡。白⑦曲,有力。黑⑧企图分断白棋的上下联络,白⑨压,至白⑬扳,白棋反而上面得空,下面厚实!黑失败!

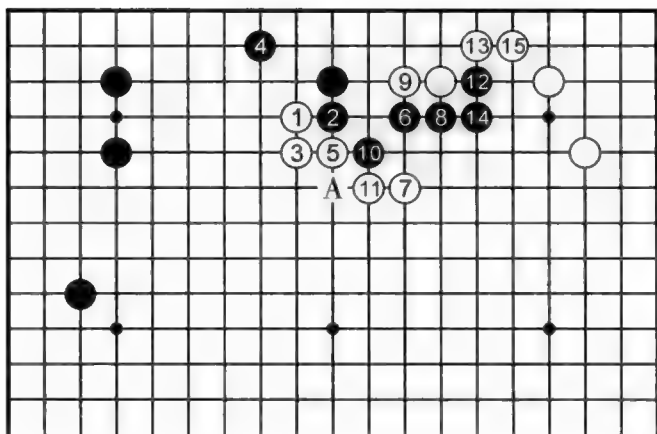


图3

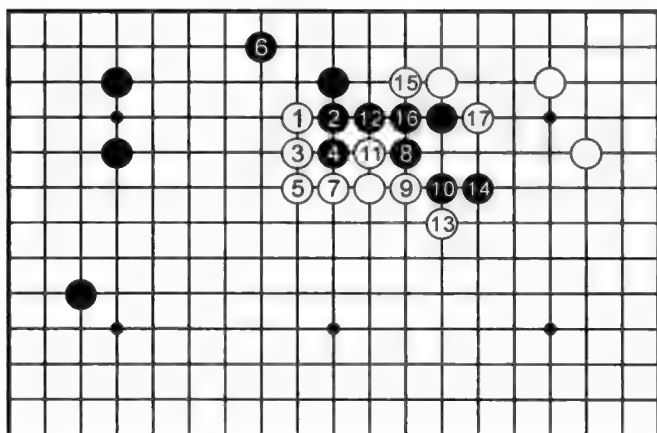


图4

图5 白①尖侵时黑②长,白③长后黑④曲,白⑤跳,黑⑥长出,白⑦飞,黑⑧飞攻,白已消了白空,可轻盈逸出。

图6 白③长时黑④曲,不好!白⑤跳,黑⑥长入,白⑦飞出后有A位挡下和到左边侵削的手段。

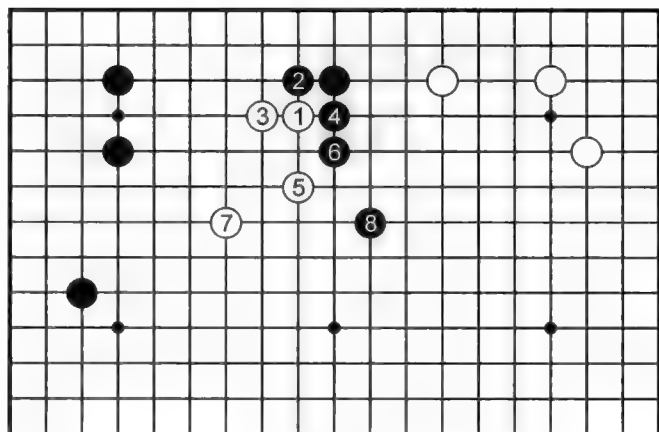


图5

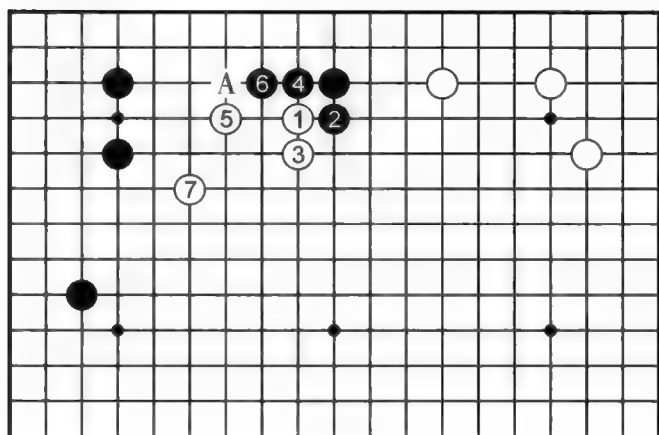


图6

图7 黑②长时白③也可以跳,黑①挖,白⑤打后再7位接。黑⑧渡过不可省,白⑨曲也很厚实,是两不吃亏的局面。

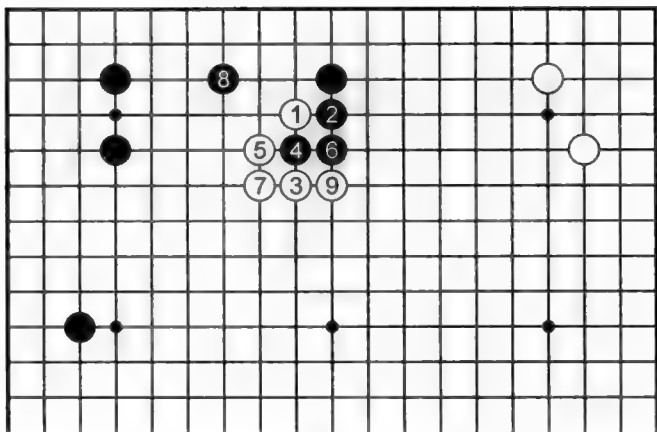
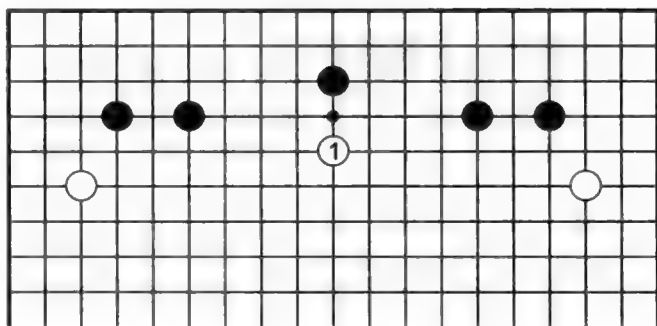


图7

第3例 白①镇是浅削黑阵的手段之一,黑棋的对应也被称为“边上的定式”。学者不可不知。



第3例

图1 白①镇,黑②飞,是所谓“镇以飞应”的基本下法。白③靠下,黑④扳,白⑤扭断,黑⑥打,白⑦、⑨连打两手,后于11位轻盈而出。黑如A位打,白可B位打,黑不利。黑⑫到右边靠以求腾挪,白中间消空成功。

图2 白⑤扭断时黑⑥改为右边先打一手,再到左边8位打。以下白⑨打,黑⑩提,白⑪打将冲出来,这种将被白方穿通的结果,黑方要有充足的准备。

图3 白③靠时黑④顶是依仗右边有黑▲两子的援助。白⑤贴长,黑⑥断,强手!白⑦打后9位虎是典型俗手。以下对应至白⑮,白棋和当初浅侵的目的相矛盾,而且让黑筑成了一道厚墙。黑⑩守角后,白棋不便宜。

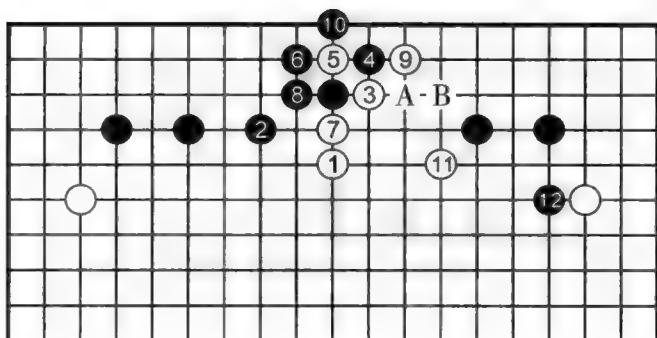


图1

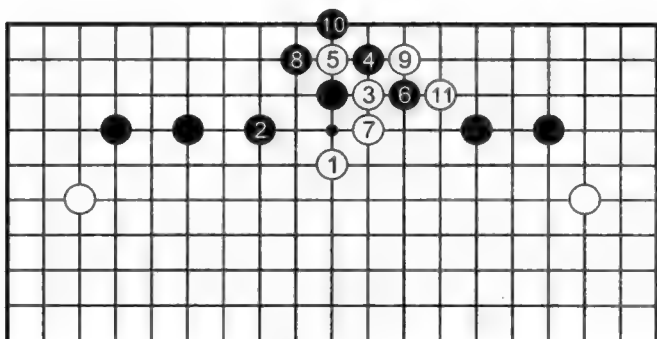


图2

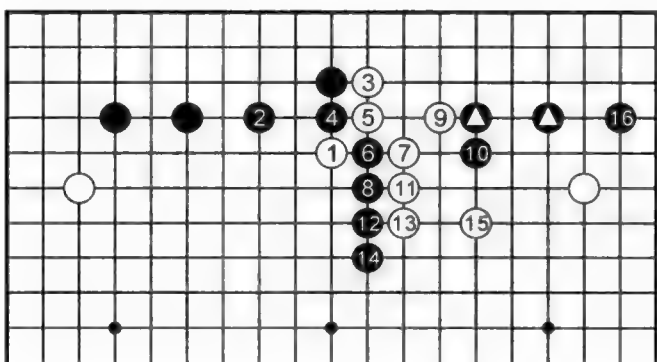


图3

图4 黑①断时白⑦碰是常用的腾挪手段。黑⑧平,白⑨冲出,至黑⑫吃得白两子,也很厚实。而白穿通黑空,黑▲一子受伤,白也有所获,双方可下。

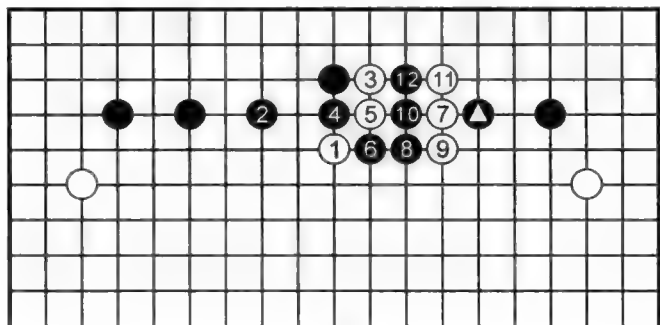


图4

图5 白⑦碰时黑⑧改为挺起,也是可行的。白⑨先扳,在11位打后再13位虎,黑⑪吃住一子很大! 以下白A位扳定型,双方均不吃亏。

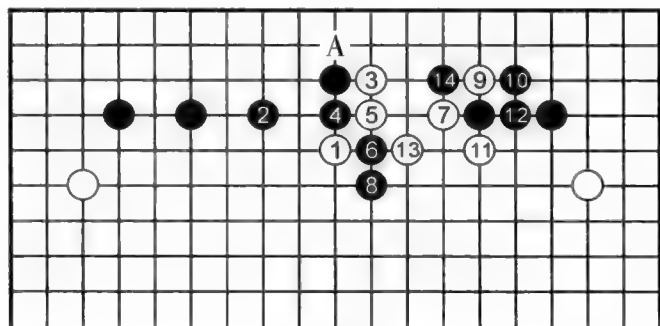


图5

图6 白⑨扳时黑⑩改为长,是重视外势的下法。白⑪托角,黑⑫挖,后至白⑯接,黑得厚势,白得角上实利,双方均无不满。

图7 白⑦靠时黑⑧挺起,白⑨从下面打是常用手段。黑⑩长时白⑪、⑬顺势冲出,白⑮到上面扳是双方要点。黑⑭靠出,要紧,结果也是两分。

图8 白①镇,黑②靠,白③扳,黑④退后白⑤接上。结果上面黑棋棋形完整,白外面也很坚实,以后白在两角上A点有打入手段。

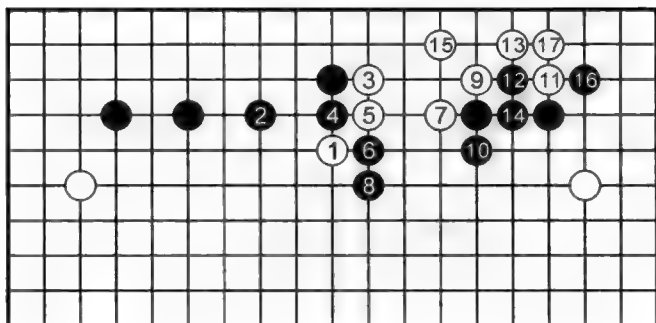


图6

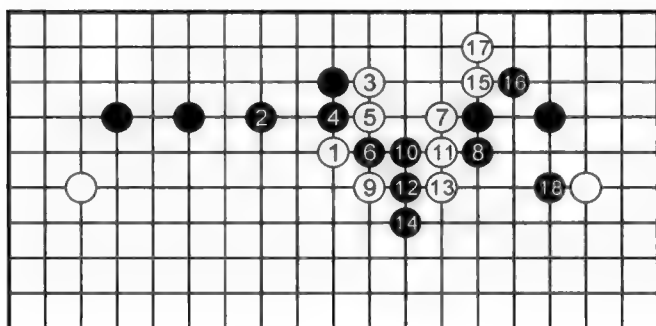


图7

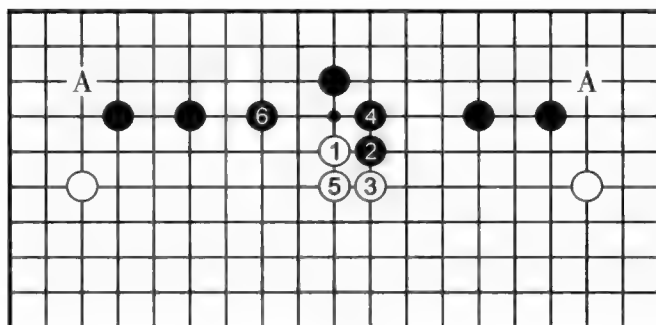


图8

图9 白①镇,黑②顶也可见,但白③平和5位跳后,已达到了压缩黑棋的目的。黑棋有些委屈,而且和上图一样,白仍有两边三三A位的点入。

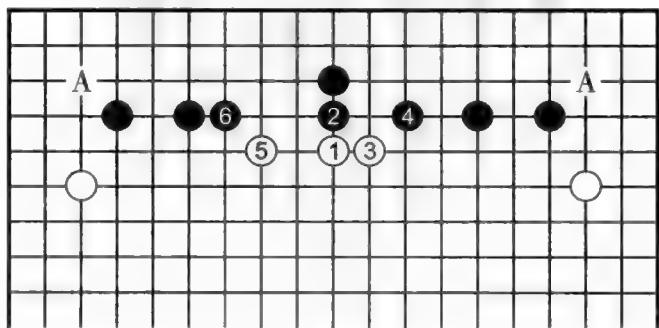
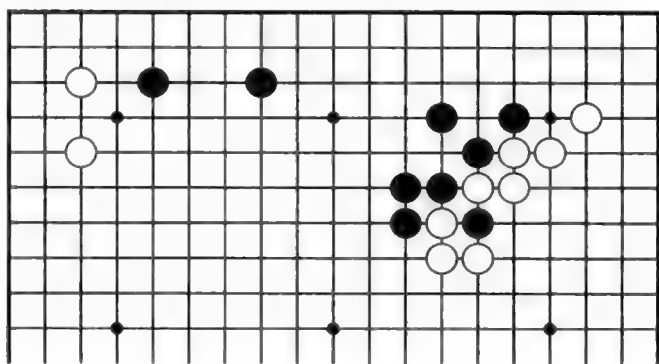


图9

第4例 右有黑棋厚势,而且左边两子白棋也不太强,白棋如何侵入黑阵一定要慎重!



第4例

图1 白①采用肩冲,黑②长,白③平后黑④飞攻,白⑤大跳是常用手法。黑⑥跳起后白⑦刺一手防断。黑⑩到左边拦,白左角被压小,中间也未安定,可见尖冲不当。

图2 白①叫小飞侵,又称为“马步侵”,由于位置较高,不会受到对方攻击,但破空效果不如尖冲。多用于浅侵而取外势,在此型中最为适宜。

黑②飞应守上面空,白③虎,黑④应后白⑤飞起和左边两子联络,达到了原定目的,可以满足。

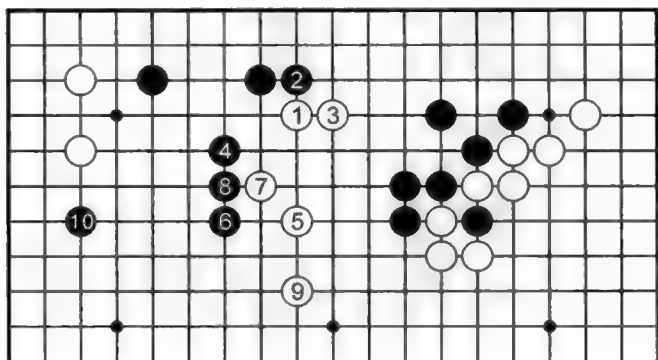


图1

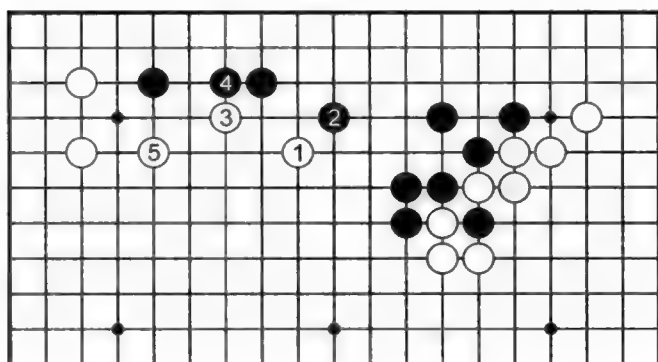


图2

图3 白③飞时黑①冲,白⑤挡后黑⑦断有“俗手”之嫌。白⑦、⑨、⑪弃去白③一子,得到厚势,黑得不偿失!

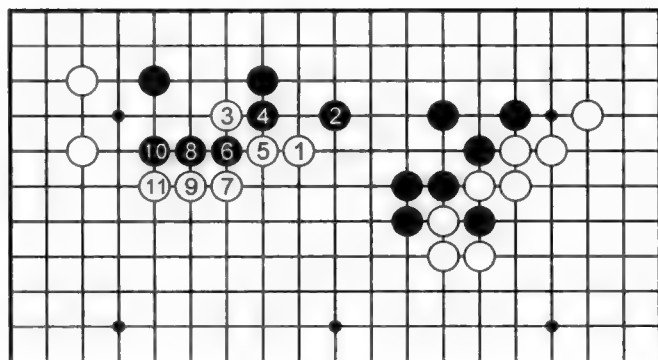


图3

图4 白①小飞侵时黑②靠,白③扳,黑④断并不可怕,白⑤打后7位长是手筋。黑⑧不得不在左边打,以防白在此冲出,白⑨打则可逸出。

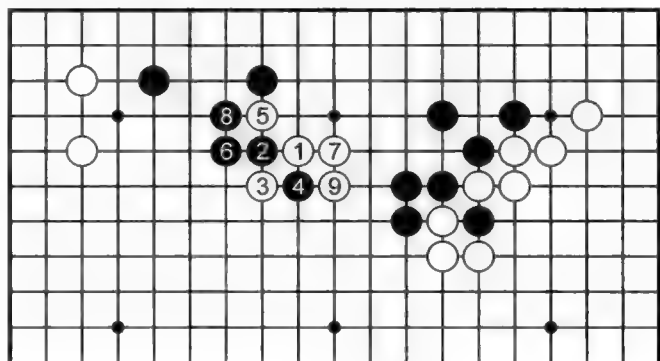


图4

图5 白①马步侵,黑②尖起阻止白①和右边联络,白③飘逸大跳而出,以后有向上侵入的余地,可以满足!

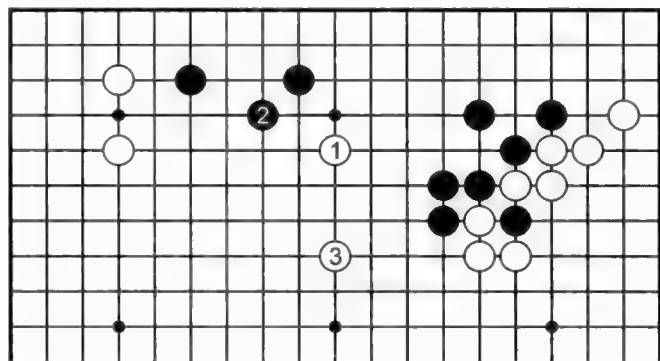
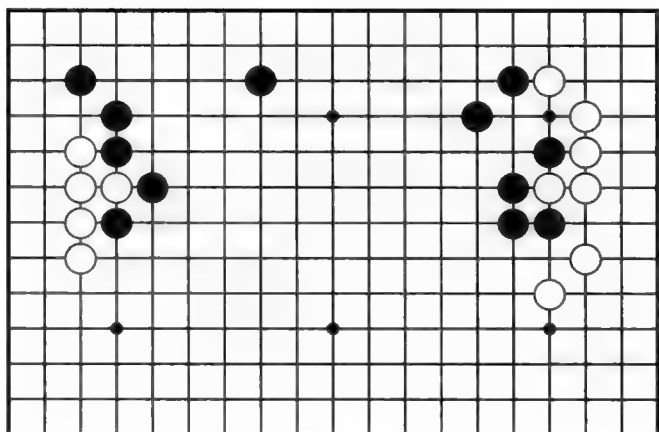


图5

第5例 黑棋左右两边都是厚势,可谓高壁深垒。白必须打入,但打入点要慎重,否则将受到严厉攻击。

图1 白①采用小飞侵,黑②当头一镇。白棋相当危险,很难逃出,黑棋坚壁。白①如在A位尖侵,黑即B位镇,白一样不易摆脱困境。



第5例

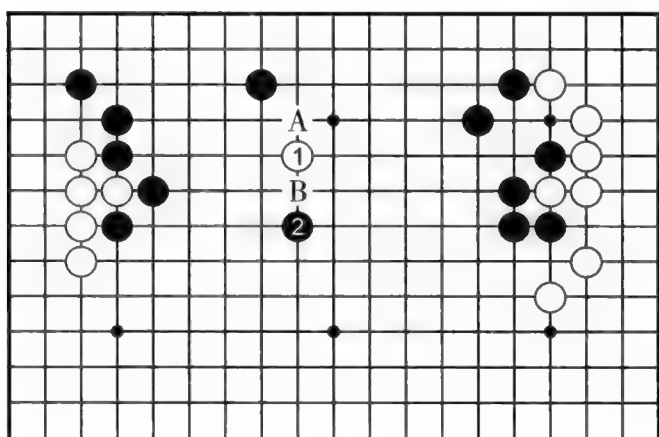


图1

图2 白①用大飞浅侵黑空是适中的下法,可以避开黑棋的强攻。黑②到上面飞应,守住上面空也是正应。

图3 白①大飞侵时黑②镇,白③尖,黑④压,白⑤刺,黑⑥长,白⑦夹是好手。黑⑧不能不接上,白⑨冲出。黑下面三子有成孤子之嫌,黑如救三子,白即可进入黑上空中,黑两难。

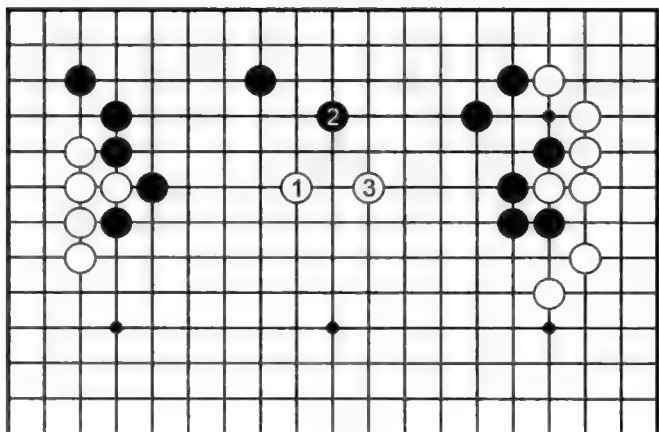


图2

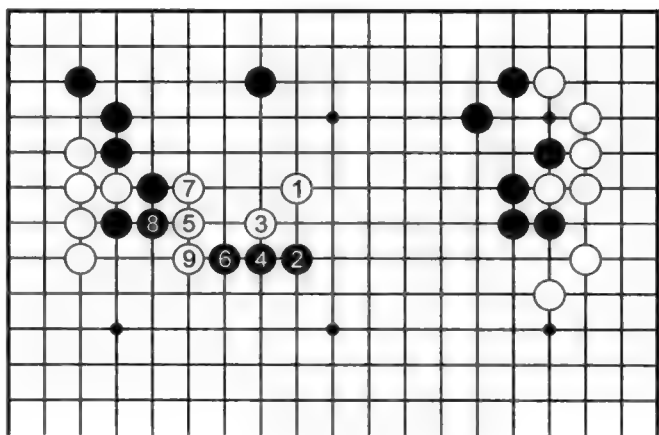
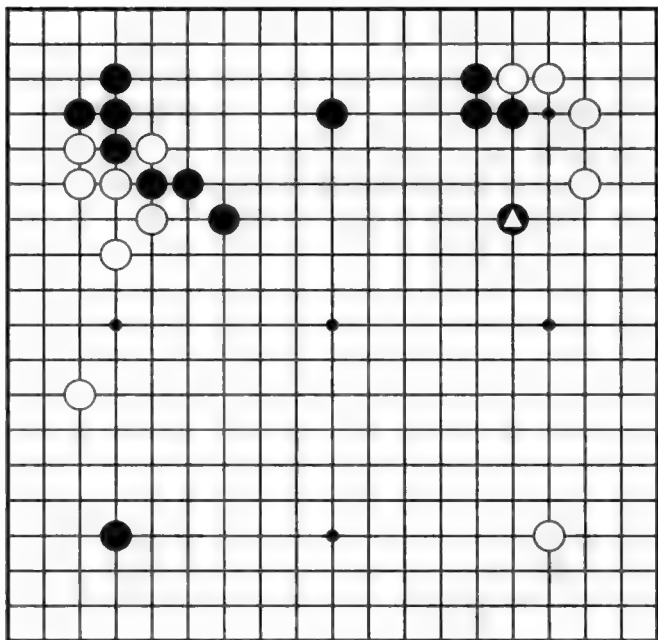


图3

第6例 这是一盘实战例,上面黑棋在▲位跳起,形成庞大模样。白棋当然不能容忍黑再扩大,应马上去浅削,选点是问题。

图1 白①肩侵,黑绝不会A位或B位应,那将会让白棋逸出,可以说是软弱到不像话的程度了。黑②镇才是有力的下法,白①一子处于困境,所以白①这一子有所谓“恨空”之说。



第6例

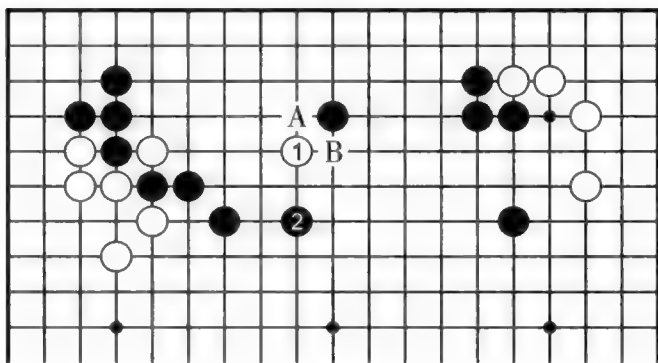


图1

图2 白①高吊和上图白①深入正好相反,胆子太小了。黑棋除了说一声“谢谢”已无话可说了,马上欢欢喜喜地在2位补上一手。

图3 白①大飞侵是左右逢源的好手,黑②在上面小尖有点保守。白③到下面靠,是预定的封锁手段。黑④扳,想反击,但白⑤挤后黑⑥防黑在此双打,不得不接上。白⑦退后,黑虽上面获利,但白封锁住黑棋,相当惬意。

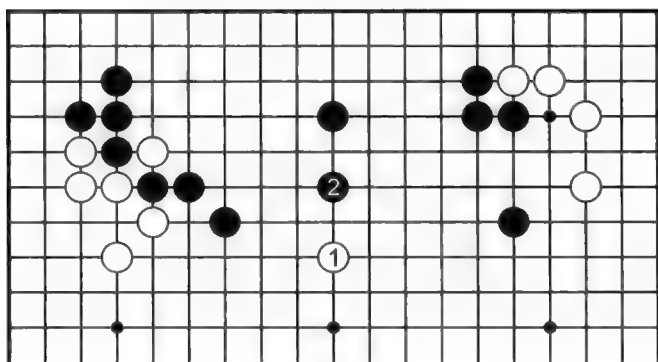


图2

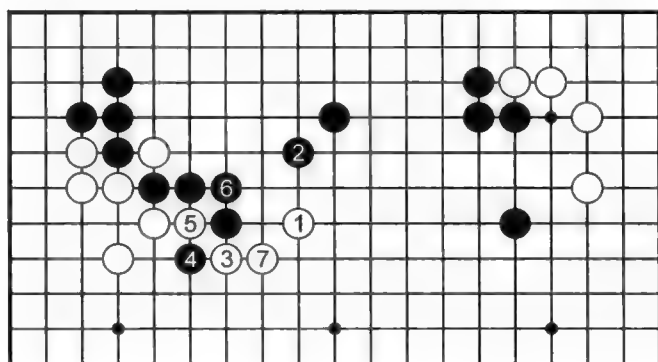


图3

图4 白①浅侵时黑②跳起防白封锁。白③跳下,黑④挡,白⑤跳,至白⑨虎,将上面黑棋撕开,白不爽。

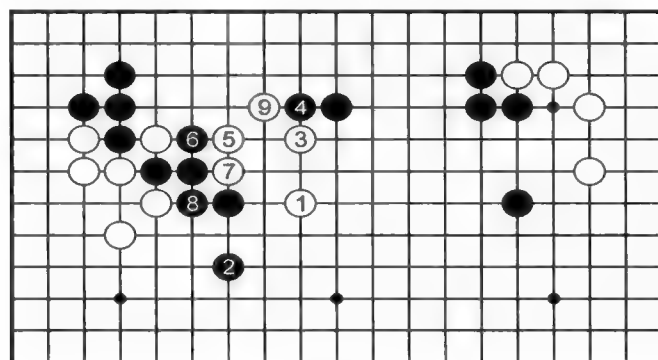


图4

图5 在实战中白①时黑②虎应,可防止白向上侵入,同时白一时也无法封住黑棋。白在此留下一手伏兵后即到左下角3位挂,黑④飞时白⑤向角里长有搜根的意思。由于上面有白◎一子,黑一般不宜在A位扳。黑⑥到上面跳出,呼应左下角。白⑦顺势护住左边,黑⑧飞出,白⑨又到下面捞空,黑⑩后将要在中间形成大模样。此时白利用原来潜伏在黑棋中间的白①一子,在11位象步飞出,黑⑫穿象眼。白⑬一反“穿象眼,忌两行”的棋谚,贴着压去,弃去白①一子,使黑棋中间模样被压缩,全局白棋较优。

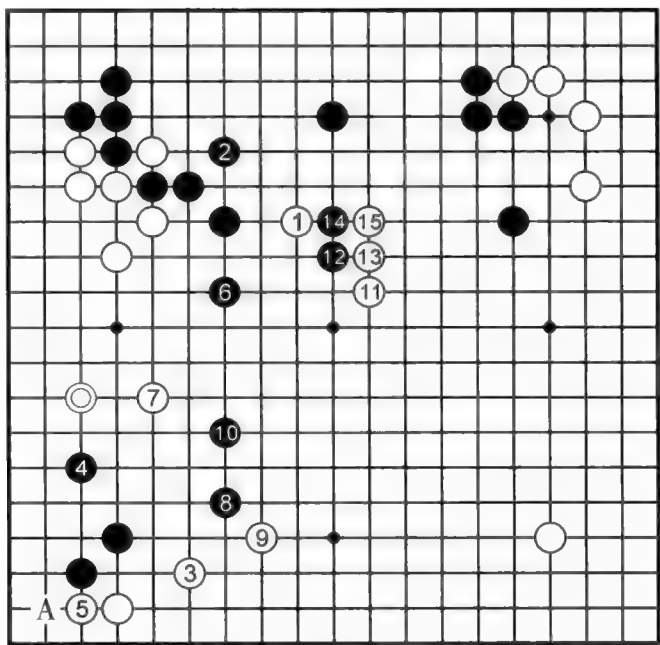
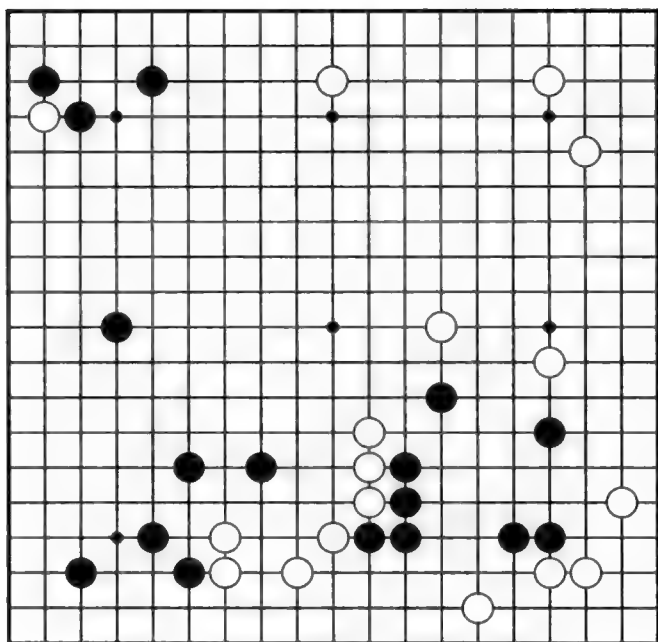


图5

第7例 白棋在右边形成模样,黑棋当然要去侵削,但首先巩固自己的阵地,再去破坏对方的阵地、消减对方的模样才算成功。这是一个难题,而且作战也很复杂。

图1 黑①只顾扩张自己上面而拆二,和白②交换后,白棋右边模样越来越坚固,黑棋几乎无法再进入白空了。

黑①这一手棋大概只有业余1、2段的水平吧!



第7例

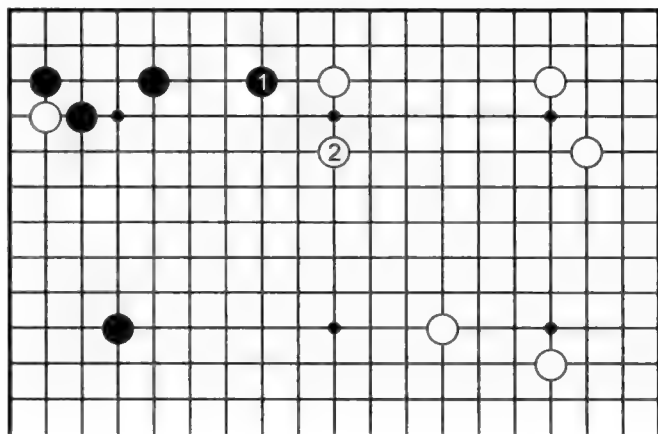


图1

图2 黑①是常用浅侵手段,但在此形中过深,至黑②,黑棋尚未净活,又无外援,仍在白棋包围圈内,想净活很难,势必外逃,必将引白棋进入黑棋左边空中,那是得不偿失的下法。

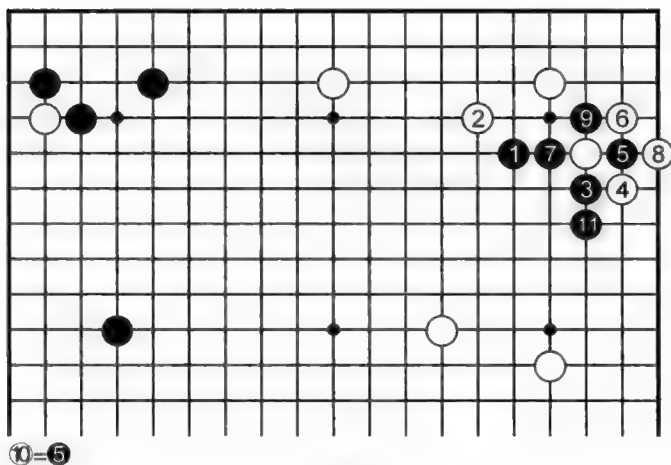


图2

图3 黑①肩侵在此形中最为合理,白②在上面长,经过交换至黑⑦是所谓边上定式。黑棋直对白△两子薄弱之处,而白④、⑥的墙又对黑▲一子无任何作用,白棋不能成立。

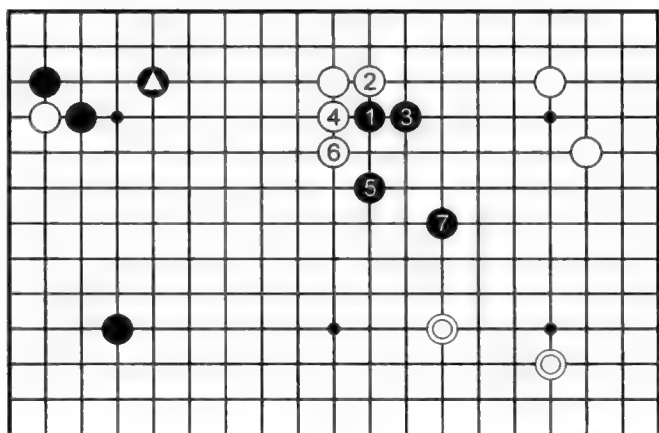


图3

图4 黑①尖冲,白②长是正应。黑③长后,白④渡过,黑⑤曲,白⑥跳,黑⑦长,白⑧补断。黑⑨顺势飞出,既连回数子,又浅削了白地,而且扩张了右边黑棋阵营,黑棋成功!

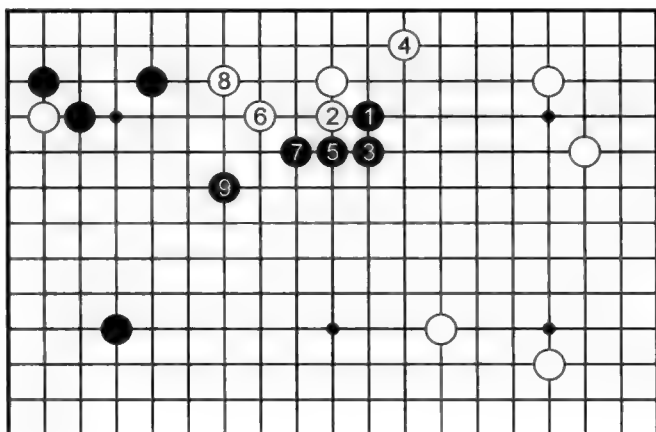
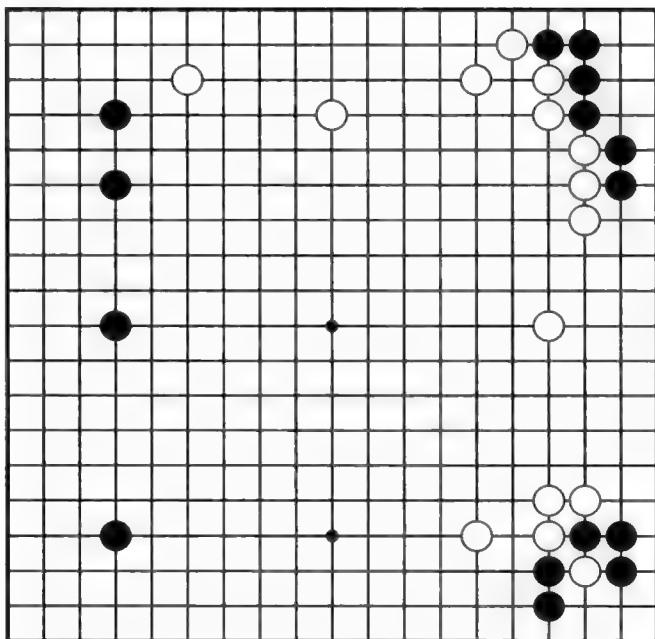


图4

第8例 这是一盘大模样对大模样的对局。黑棋在右上角点三三先手活棋后,白上面外势更加雄厚,黑棋如何发展自己左边和限制白棋是关键。



第8例

图1 黑①到中间镇,企图压缩白棋,白②跳起后黑③飞,守左边黑空,白④靠出,中间黑①一子将受到攻击,全局黑棋被动。

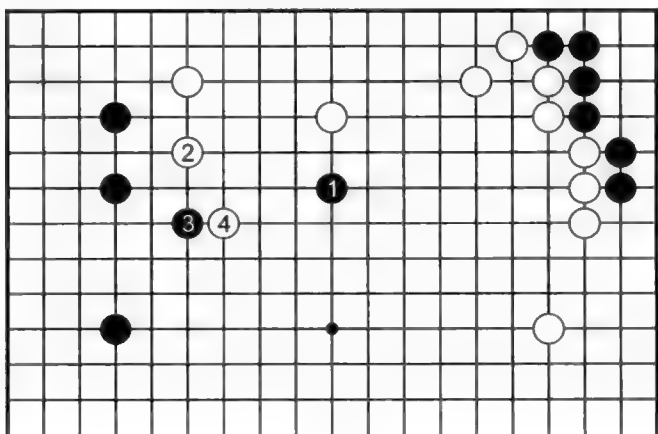


图1

图2 黑①贸然打入,白②压,黑③长。至白⑫,黑棋虽可在内活出一块棋来,但白外势更加雄厚,和白◎一子相呼应,加上黑棋角部损失,黑棋得不偿失。

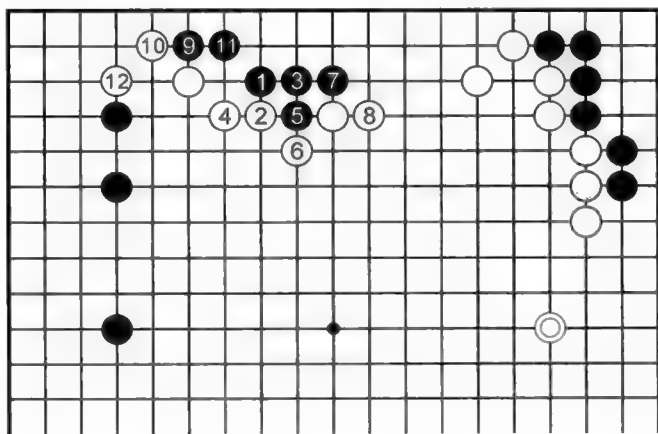


图2

图3 此形中黑①用马步浅削是正着,同时扩大了自己左边模样。白②应,黑③进一步压缩白棋,左边模样也得到扩张。

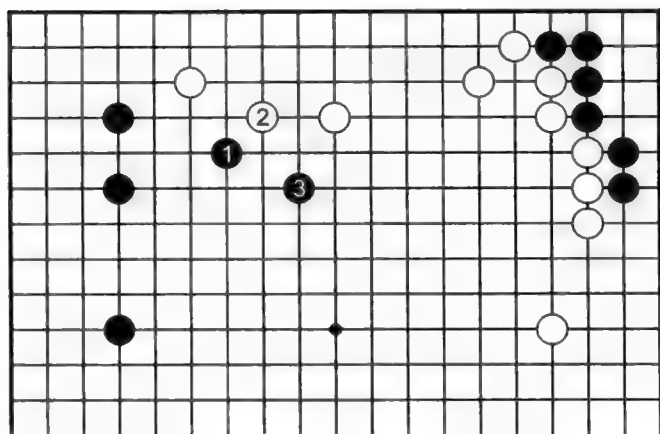


图3

图4 黑①用“象步侵”也是可行的好手,白②跳应。黑③飞,压缩白棋,与上图相比,黑可多进入白空一些,但比较薄弱,以后要提防白A位关出的反击手段。

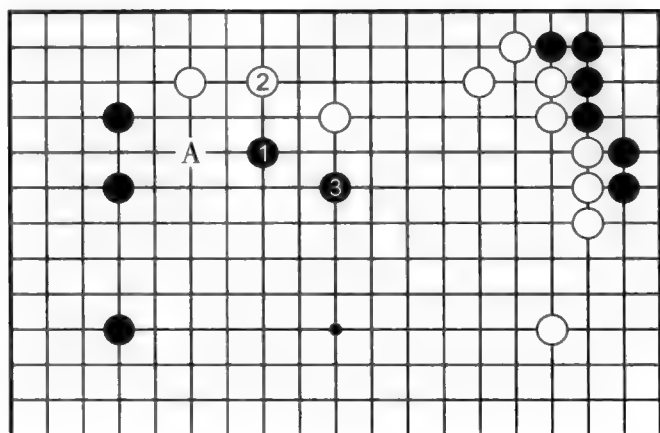
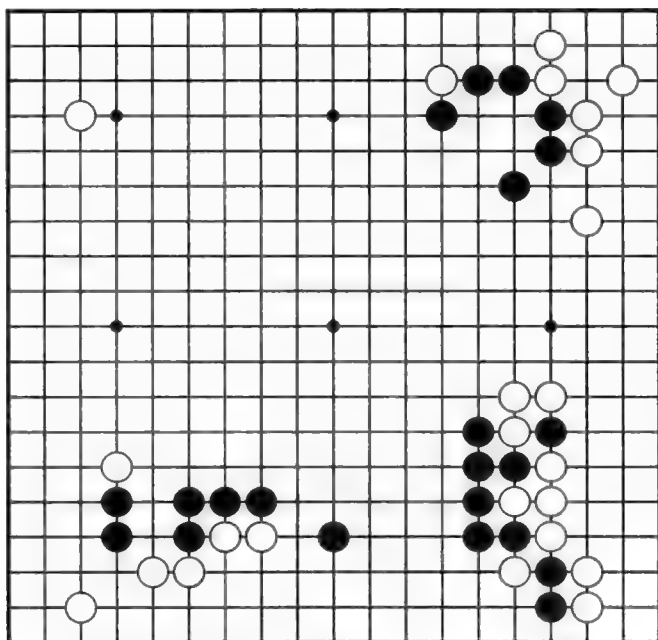


图4

第9例 全局白已占有四个角,黑则形成了中间的厚势,黑棋此时要发挥厚势的作用才能掌握全局主动,要注意贯彻全局方针。

图1 黑①当然到左上角挂,在A位低挂是不能考虑的一手棋。黑①高挂,白②飞起,黑棋很难再掌握全局厚势的走向了。



第9例

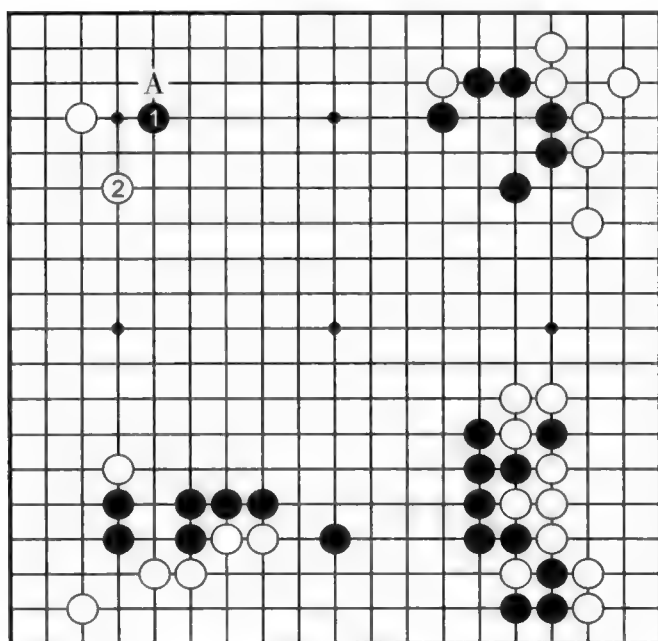


图1

图2 肩冲有时也不完全是为了浅削对方,而是压缩对方,同时加厚自己外势。黑①此时对白小目尖冲是一着奇手,但在此形中却是绝妙的一手。白②长,黑③平后,白④飞,黑⑤曲下后形成了外势,和右边及下面黑厚势相呼应,气势庞大,雄视全局,黑有望。

图3 黑③平时白④曲,黑⑤跳,轻灵。白⑥长,黑⑦飞起,白⑧要防黑在A位曲下,围成上面大空,黑⑨就到左边挡住,全局中间已形成大模样。

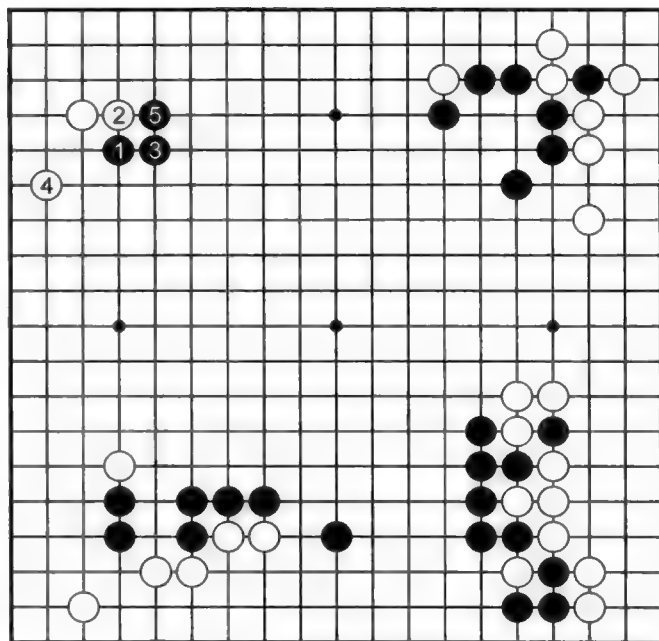


图2

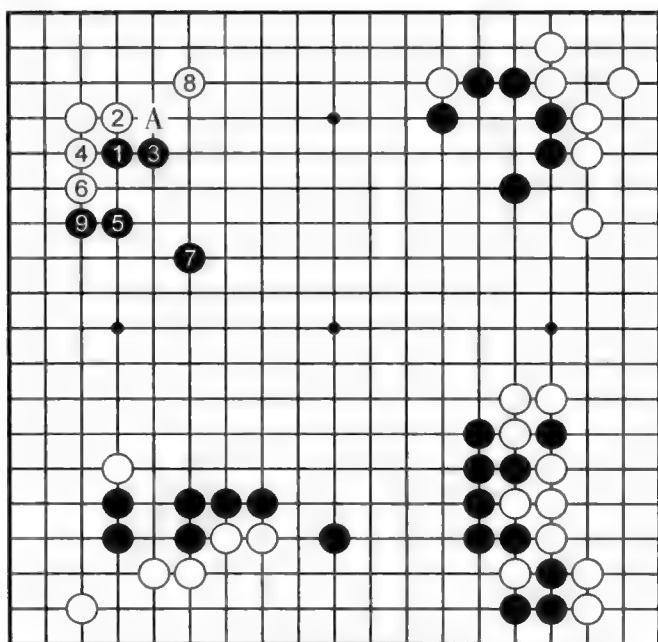
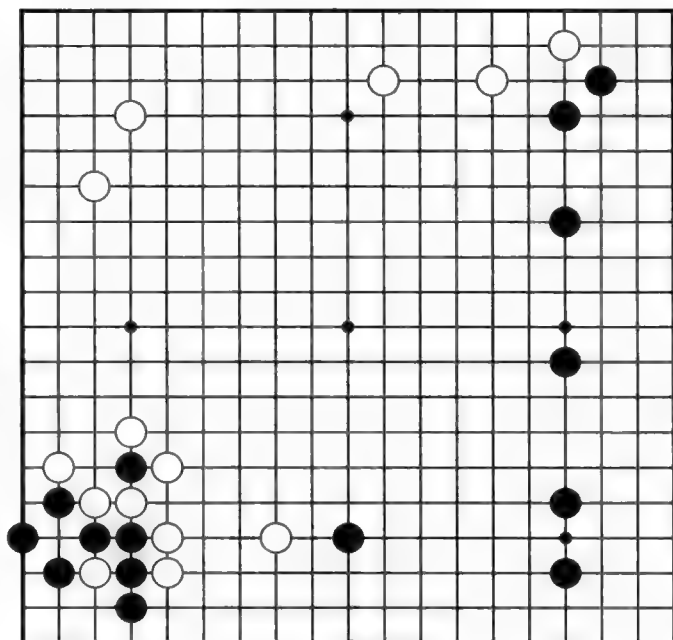


图3

第10例 布局已完成，各自地域已分定，进入了互相侵入或扩张自己的阶段。黑棋先手如只一味扩张自己是不能发挥先手效率的。

图1 黑①到下面跳，构成所谓的“箱形”，固然是扩张了黑棋，但白②到上面飞起后构成的模样，足以和黑棋对抗，这是黑①过于保守的结果。

图2 黑①到上面肩侵是本局中的急所，不仅压缩了白棋，而且准备扩大自己的模样。白⑥长时



第10例

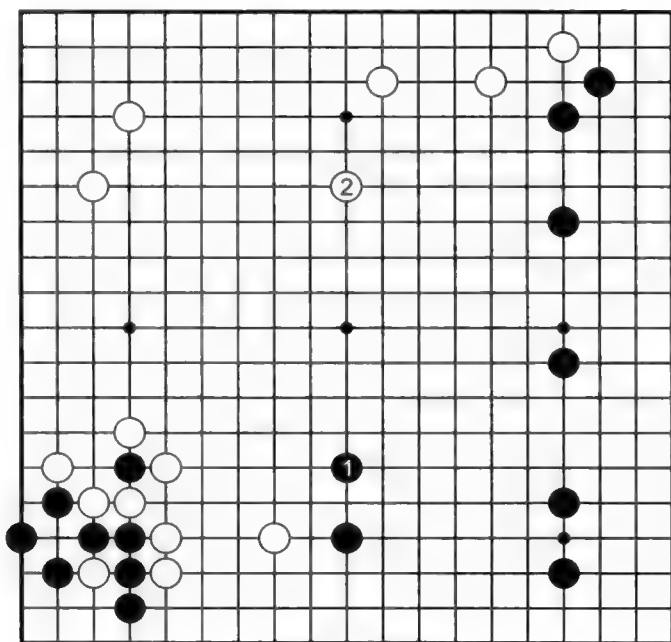


图1

黑⑦挡是变通的一手棋，一般是在11位飞护断，现在为了照顾右边黑棋而在7位压。白如A位冲，黑即于B位退，舍弃黑①、③两子以取得外势。白⑧点是试应手，黑⑨不接而在上面挡，是和右边模样有关。黑如13位接，白9位长出，可破坏上面黑空。白⑩也对黑棋进行浅削，黑⑪针锋相对，一面补上断头，一面窥伺左边白地。白⑫飞，黑⑬接，确保角地。黑▲一子尚有种种余味，白一时吃干净。结果双方均能接受，将是一盘漫长的棋。

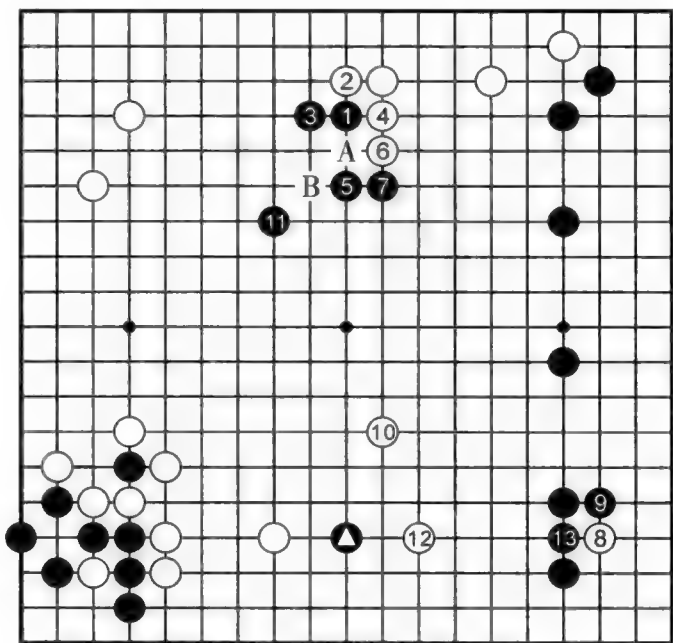
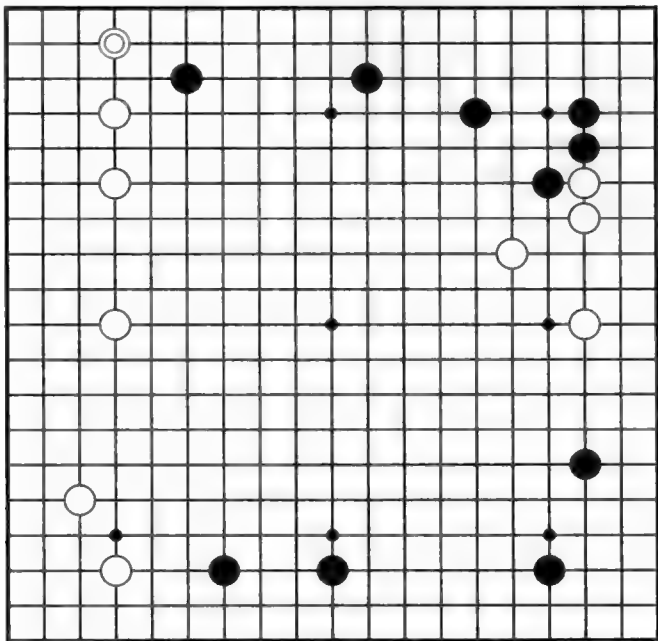


图2

第四节 对边部的打入

打入又称为“投入”，是主动深入地投进对方的形势范围，一般两边或一边无开拆余地。通常可起到破坏或削减对方地域的作用。打入是中盘的一个重要环节，适当打入可以维持盘面上的平衡，甚至能扭转不利局面。

第1例 白棋到左上角◎位跳下守角,黑棋面临在上面或下面自补,还是到左面白空打入的选择。



第1例

图1 黑①到下面补成模样,成空不少。但是白②马上到上面打入,黑③压,白④强硬扳起。黑棋如想逃出黑▲一子,由于白角部坚实,黑将受到猛烈攻击。所以选择了弃子,黑⑤挺起后至白⑥长,白不仅获得不少实利,而且加固了左边力量,黑已无法打入了。而黑的外势则因白◎一子而抵消,黑①如改为4位补,又嫌过于消极。

图2 黑①到左边打入,白②扎钉,一面守住上边,一面不让黑棋生根。黑③只有跳出,白④刺一手后再6位跳出。黑三子将要逃孤,结果必将导致白增加外面棋力,可在上面和下面打入。

图3 黑①选择左上边打入,正确。白②依然扎钉,黑③跳,白④跳时黑⑤关出,飘逸而去。结果黑对白上面有A位飞入的利益,而右下面白棋尚不坚固,白棋对右下黑棋影响不大。白如B位打入,黑即弃去▲一子,因为白有了4位一手棋,有重复之嫌。

图4 黑①打入时白②到上面扎钉,多少有点强处补强的嫌疑。黑③托,白④扳,黑⑤连扳,白⑥接,黑⑦虎,白⑧扳,黑⑨凸出,已成活棋。白⑧如改为9位长,黑即A位飞,白棋无奈,结果不爽。

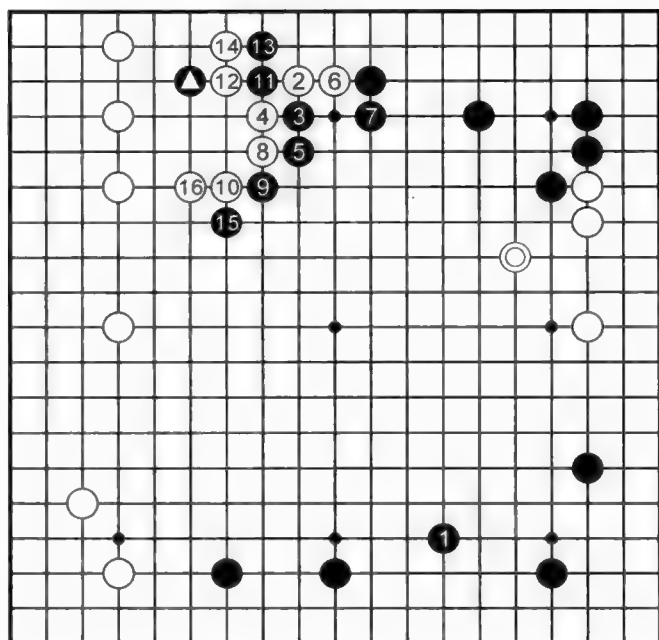


图1

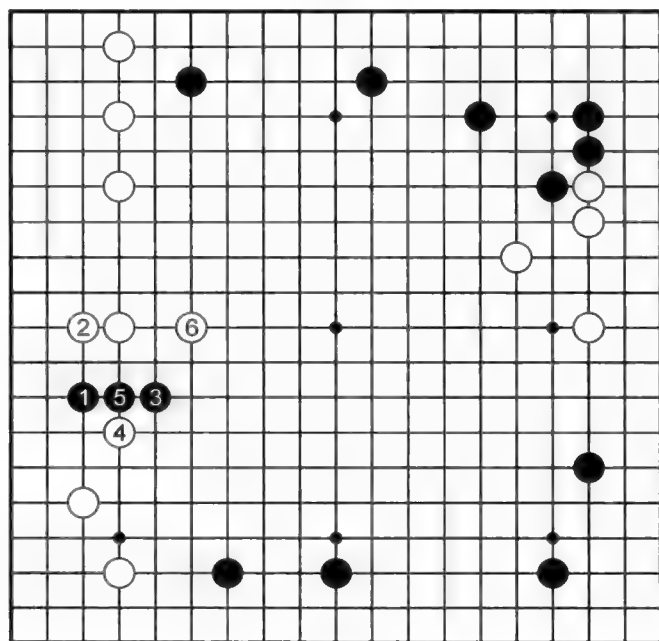


图2

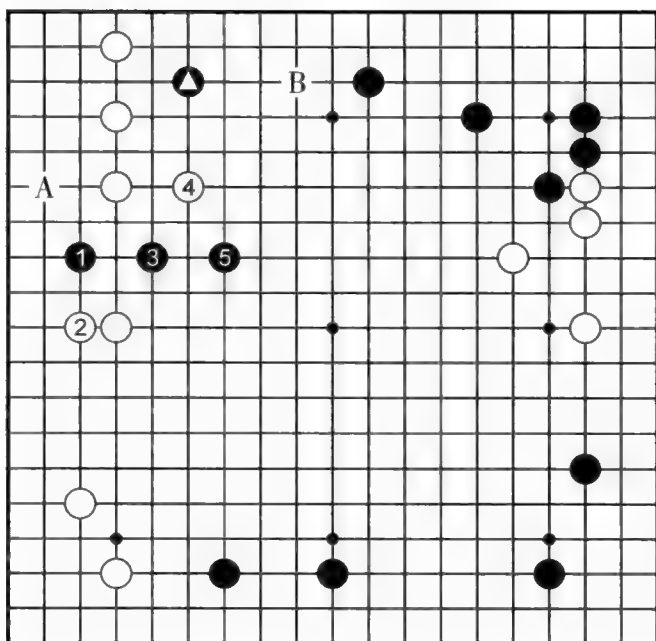


图3

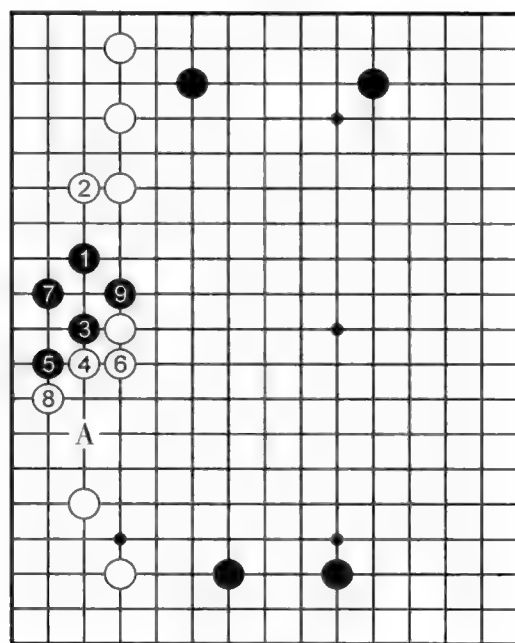


图4

图5 黑⑤扳时,白⑥不在10位接而改为二线打。黑⑦接上,白⑧打,黑⑨打后在11位吃去白一子。白棋和下面无忧角多少有些重复,而黑棋得到外势,相当满意。

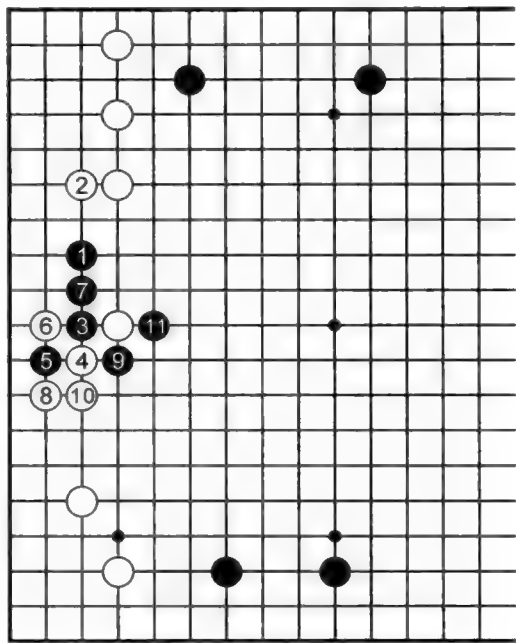


图5

图6 黑①打入时白②改为压住,黑③向上长,方向正确,也比较简明。白④接上,黑⑤长,白⑥挡,黑⑦向角里大飞做活。白⑧到黑空打入,结果是两不吃亏,但总觉得白棋外势稍厚。

图7 白②压时黑③向下长,方向有问题。对应至白⑧长,黑棋尚未净活,还要面对白棋左下角的无忧角。而白外势整齐,左上角反而得到巩固,黑棋不爽。

图8 白②压时黑③挖是经过详细计算的一手,较为复杂。白④打,黑⑤接是当然的一手,白⑥挡下,强手!黑⑦打后于9位虎,白⑩打时黑不能于12位接。如接,白A位虎,黑大坏。黑⑪反打,白⑫提,黑⑬打,白⑭冲,黑⑮接上。至白⑯立吃下黑三子,黑也得到19位补断,增强了外势,同时穿通了白棋,黑应该满意。

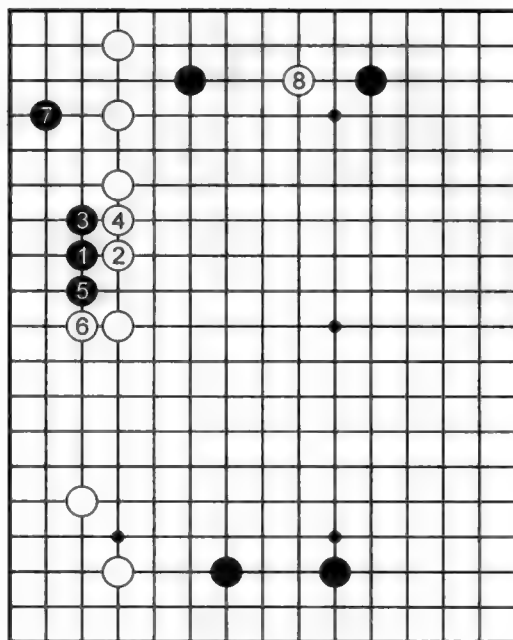


图6

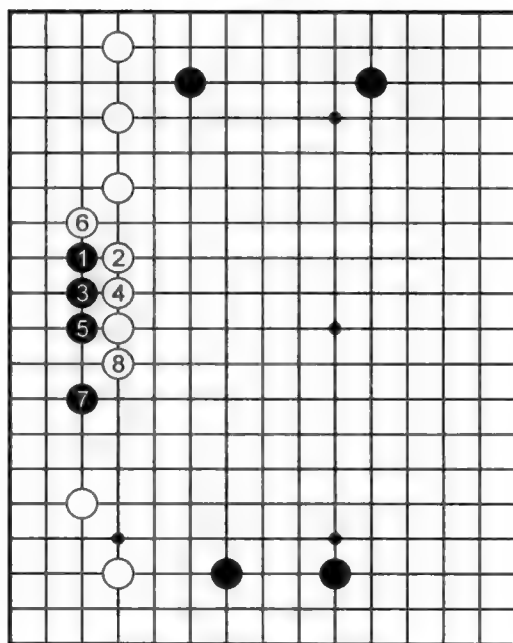


图7

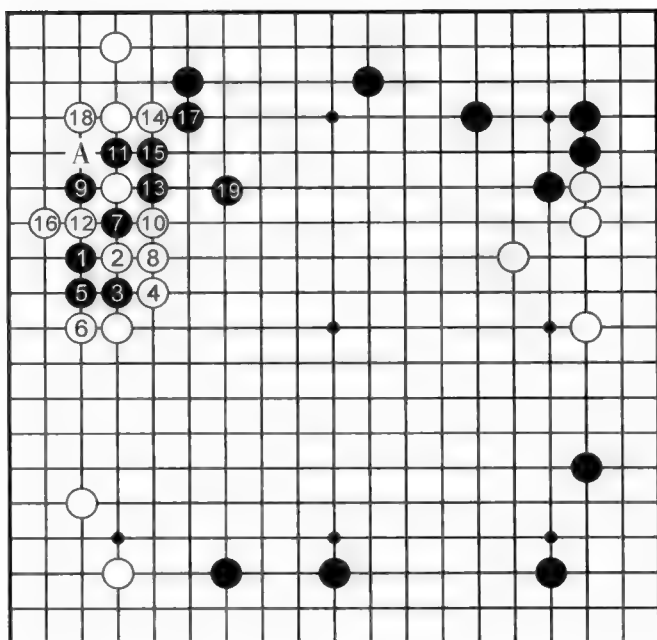
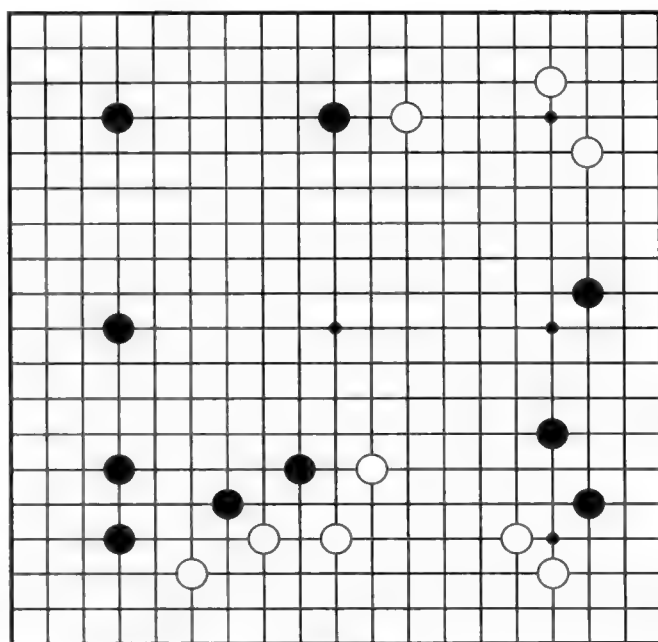


图8

第2例 黑棋在左边和中腹形成大模样，白棋从何方打入才能破坏黑棋的阵势？

图1 白①点三三是在对付星位向两边张开的常用手段，但在此形中却不恰当。白①至黑⑫是点三三的一个定式，由于黑外围子力太强，左上角的结果使黑棋的模样变成了实地。

图2 白①挂角，被黑②尖顶后，白③长起，黑④关。白两子面对下面黑棋厚势，很难处理。如向外逃，必将加强下面，成为实空。



第2例

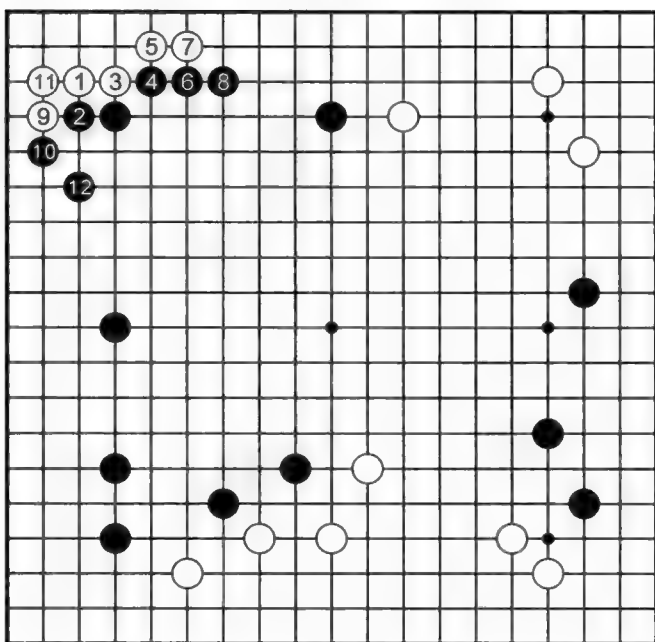


图1

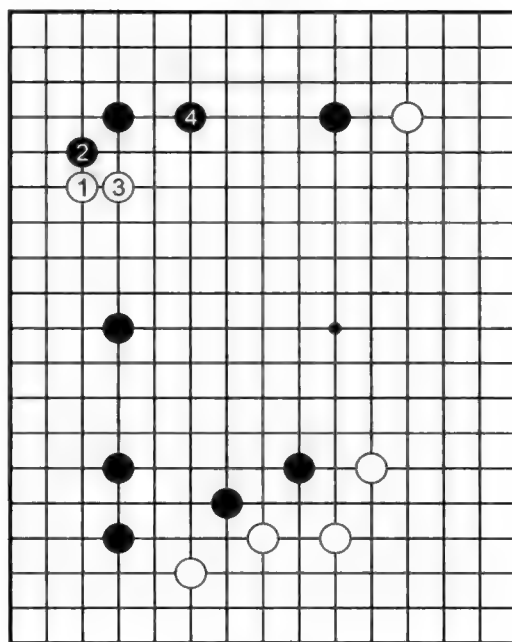


图2

图3 白①在中间打入是急所，黑②小飞，一面守角，一面攻击白棋。白③飞以求生根，黑④尖顶，和6位扳是争先手的下法。至白⑪接，黑脱先到12位飞以扩大中间，如改为A位接，被白在12位飞起，白无所得。以后黑有A位打和B位飞的手段，所以双方均可接受。

图4 白①打入时黑②到下面扎钉是重视下面的下法，白③即到上面托以求腾挪。黑④扳，白⑤反扳后黑⑥、白⑦各自接上。白棋获得角上利益大于图1，而且黑未形成厚势，白可满意。

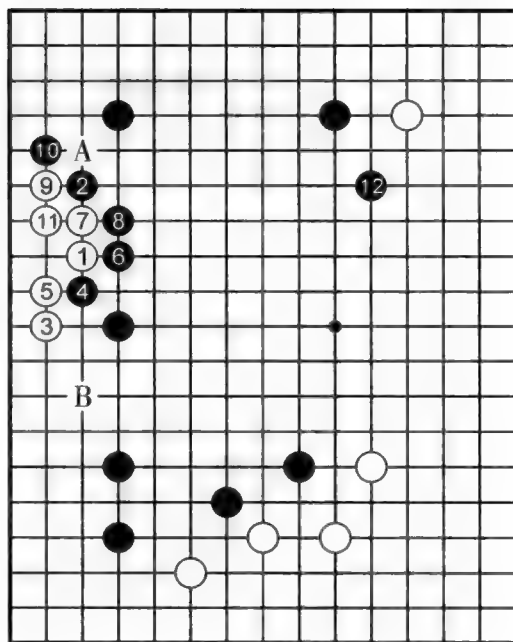


图3

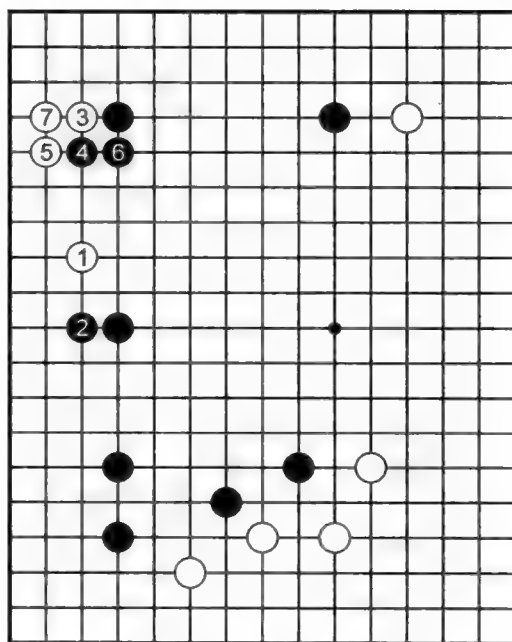
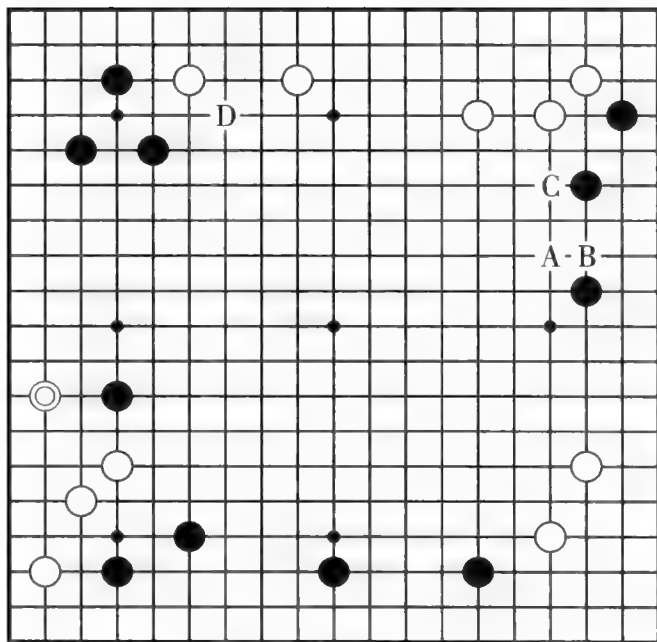


图4

第3例 此型白棋上面将成为实空。黑如不及时打入,被白到左边A位尖侵,黑B、白C后加强了上面,黑就失去打入机会了。

黑若想在D位飞压以扩大自己左边模样,但左边有白◎位的剑头,很难成为大空,所以也不是好的构想。

图1 黑①打入正是时机,白②尖企图吃去黑子,但黑③冲,白④扳,黑⑤扳,白⑥断并不可怕。黑⑦打,白⑧挤打后至黑⑪扳,黑棋有A位的托,很容易成活。



第3例

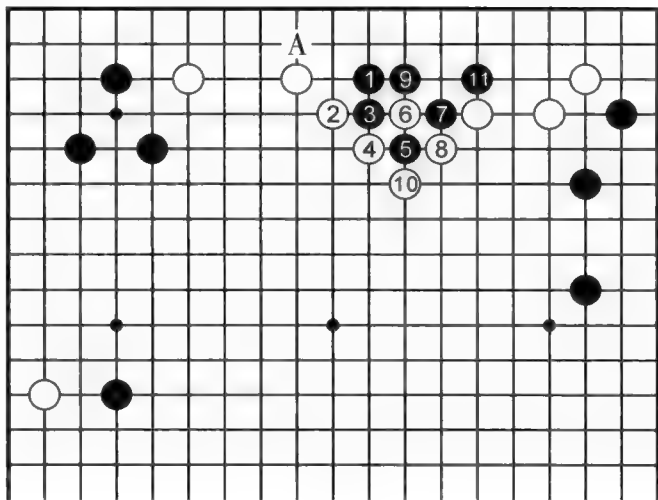


图1

图2 黑①打入后,白棋看到直接攻击没有什么好的效果,就到左边2位靠以间接攻击。但白②扳,白④长后,黑⑤跳出,将白棋分开,尤其是右边三子。黑还有A位进角和B位拆逼的攻击手段。

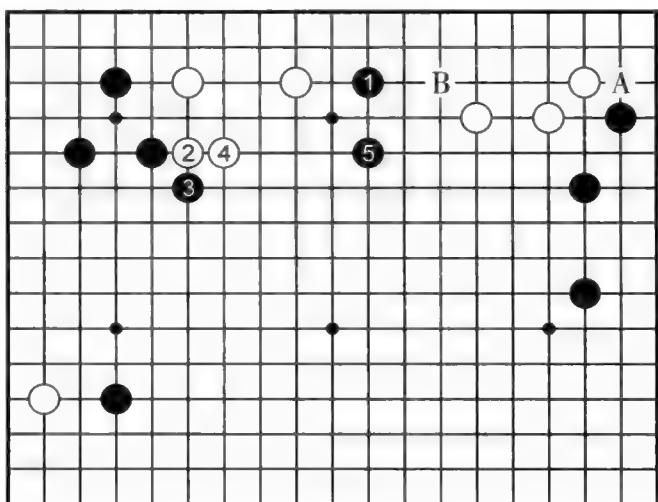


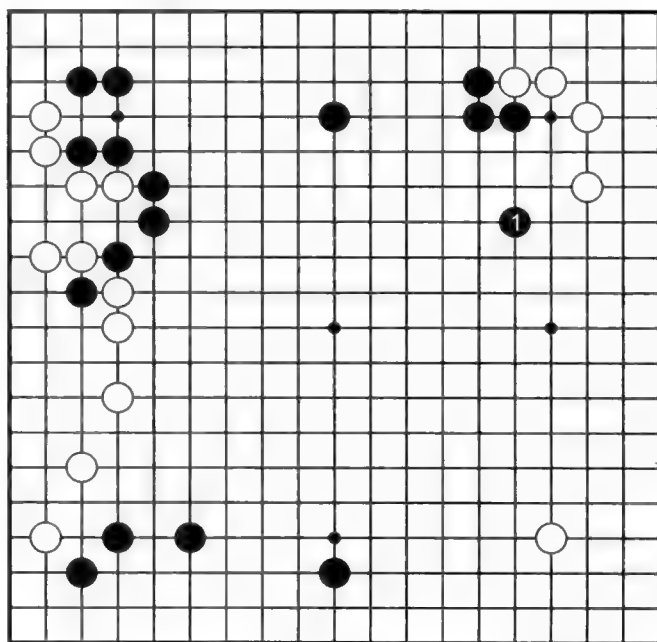
图2

第4例 黑在1位大关,在上面形成大模样,有些过分。白棋不能容忍黑棋再进一步扩大补强了,机不可失。

图1 白①在右边飞只是单方面扩大自己右边实空,而至黑⑥飞起后,黑棋顺势扩大增强了中腹,白已无法打入了。

图2 白①打入过深,黑②尖顶后等白③跳起在4位镇,白两子很难逃出。

白①如改为A位浅削,黑B位守,成上面大空,白无味。



第4例

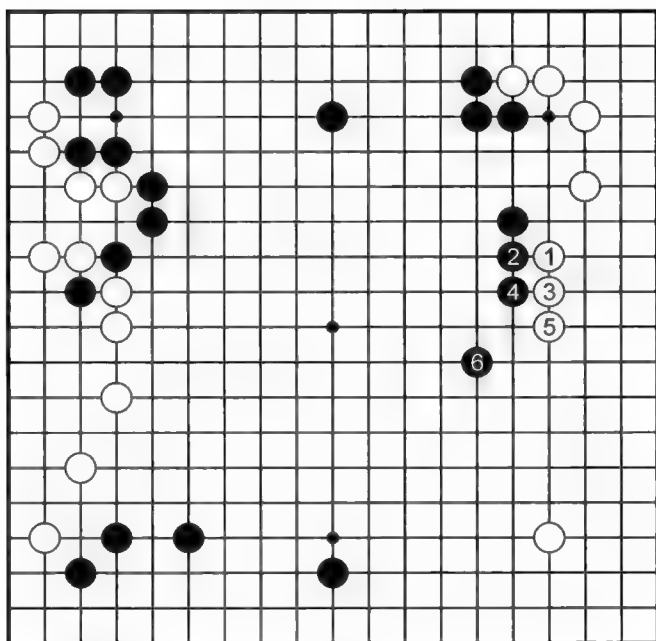


图1

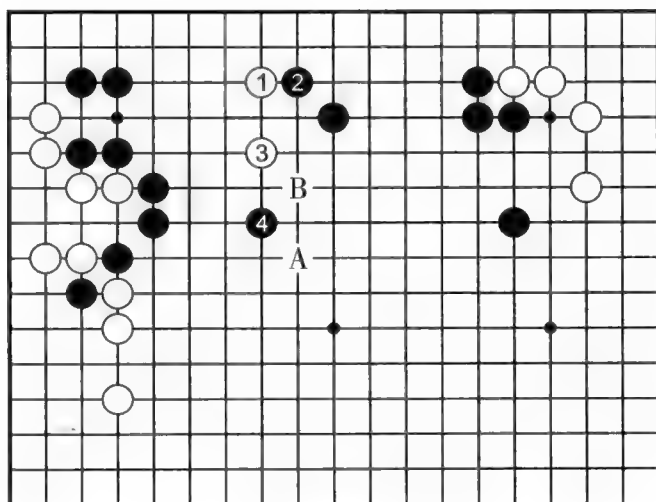


图2

图3 白①到上面二线潜入是绝好点,黑②压,白③先在左边扳。黑④挡,白⑤打后于7位渡过,破坏了黑棋不少实空,可以满足。

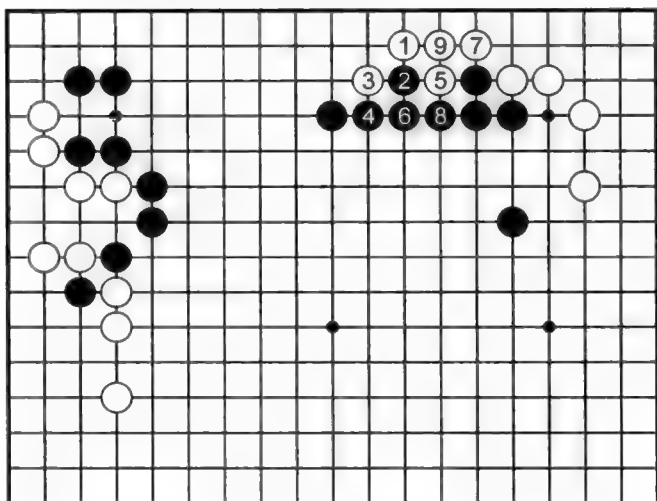


图3

图4 白①打入时黑②尖阻渡,白③转身向左边飞,黑④冲,白⑤挡。黑⑥刺,目的是不要白棋做用眼位来,但至白⑪,白已飘然而出,黑空被破。

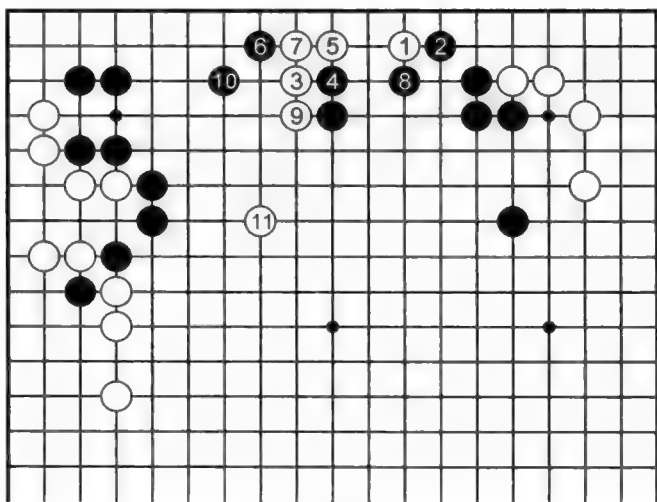


图4

图5 黑⑧改为左边飞,封住白棋出路,白即去右边9位跳,仍可逃出,黑无法封住白棋。

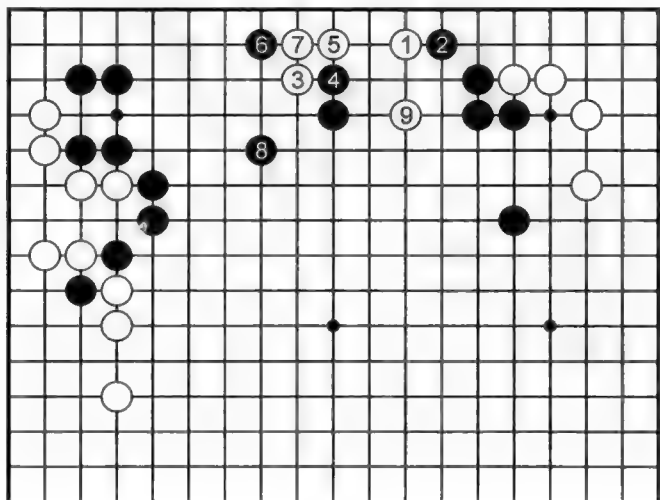
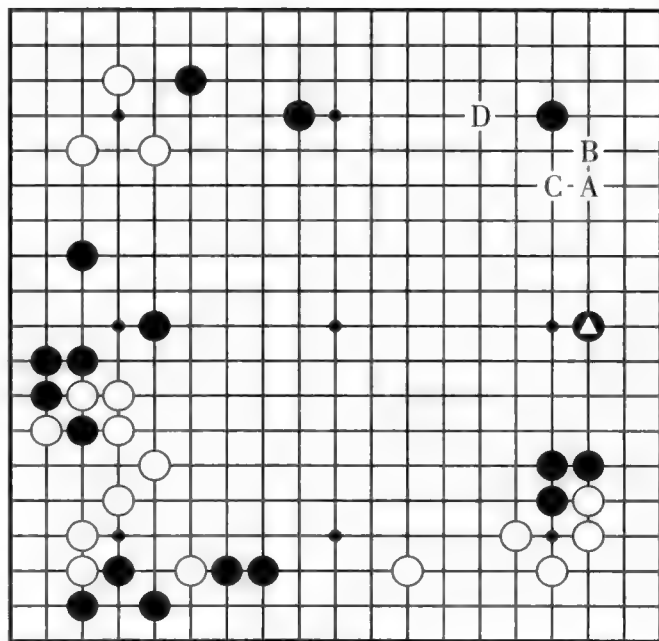


图5

第5例 黑棋上面将成大模样,白棋要马上打入,才能限制黑棋的进一步发展。白如在A位挂,黑B位尖顶,黑C,白D,由于下面有黑▲一子,白无法发展前途。

图1 此图再介绍一下,在此形中白让黑形成厚势,和左边黑两子正好配合成为大模样,白已无法侵入。

图2 白①是按“棋从宽处挂”的棋理,黑②尖顶,白③挺起,黑④关。对应至白⑪,白在黑模样内



第5例

活出一块棋来,可以满意。

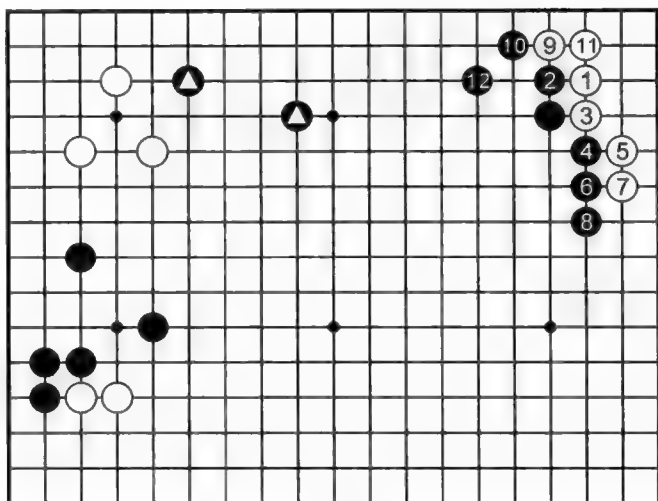


图1

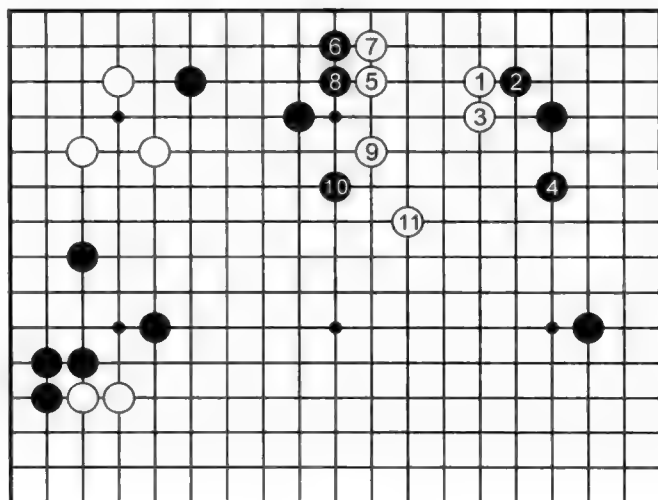
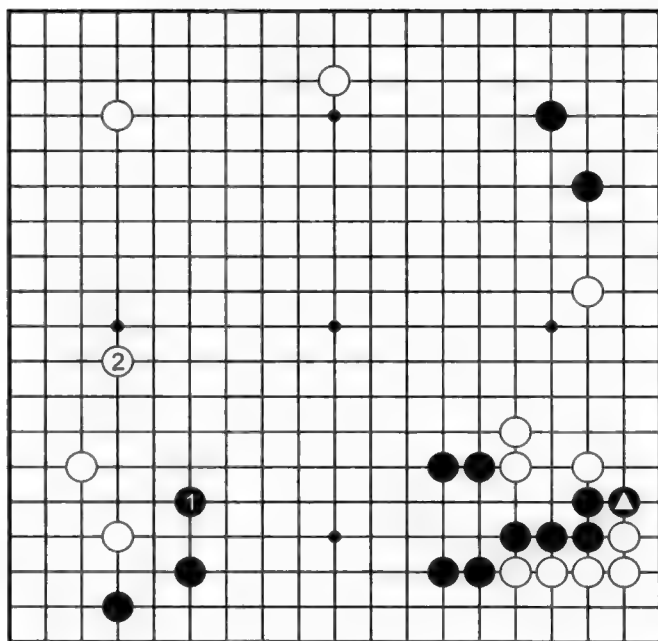


图2

第6例 黑①在左下角跳出,扩大了下边模样,白②应后要考虑对右边白棋的打入,关键是利用黑▲一子的漏风处。

图1 黑①是打入白空的急所,白②压,黑③退后白④也只有退。黑⑤曲,白⑥要补一手,否则太单薄了,将受到黑棋猛烈攻击。黑棋先手破坏掉白空,很惬意。

图2 黑①打入时白②到角上夹以阻渡,有些无理。黑③扳,也不让白棋渡过,白④跳,黑⑤挡下,



第6例

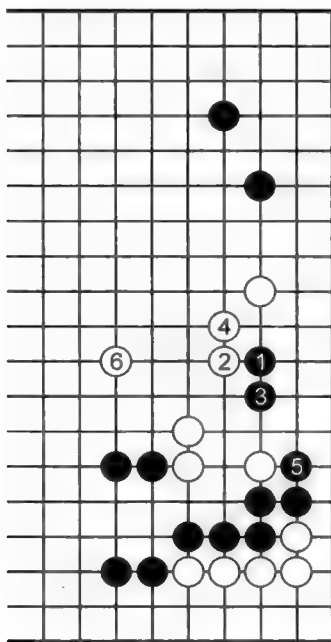


图1

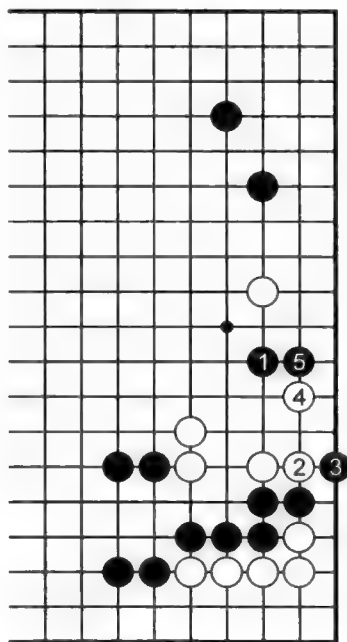
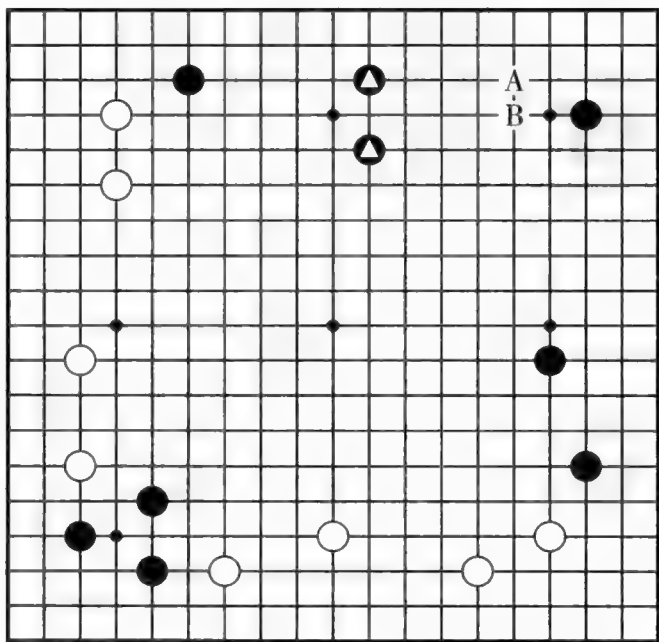


图2

把白棋分在两处。白棋将要分别治孤,可见白②是过分之着。

第7例 右边及上面黑棋已形成模样,黑棋打入点值得考虑一下。如在A位或B位挂,黑将依托黑▲两子进行攻击,势必形成右边大空。



第7例

图1 白①打入是好点,黑如A位应,白即B位拆二,黑无趣。黑②是所谓“开兼夹”,白③到上面靠是没有深思熟虑的一手棋。黑④单长是冷静的一手棋。白⑤强行贴长,黑⑥扳,强手。白⑦当然断,但经黑⑧扳、黑⑩粘后,由于黑征子有利,白被分成两块,白棋太苦。

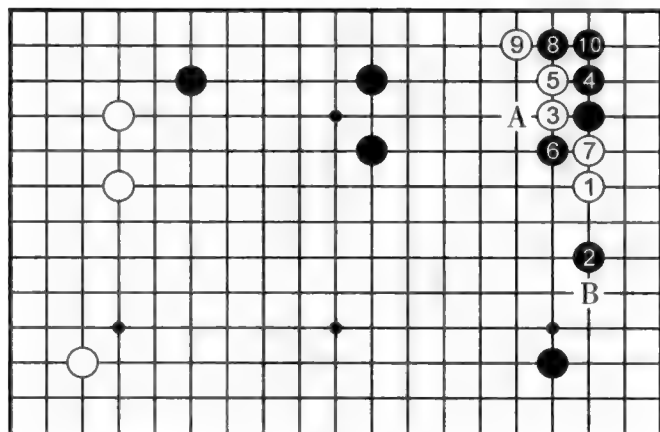


图1

图2 白③到三三靠是腾挪好手,黑④长,白⑤贴长。黑⑦长时白⑦、⑨扳粘,黑⑪、⑩后白⑪跳,就还原成星位一间低挂定式了。

如当初黑▲一子在4位,白①一间低夹,因为下面有黑▲一子,黑一定是10位尖顶,不会在2位夹,可见上图白棋打入成功。

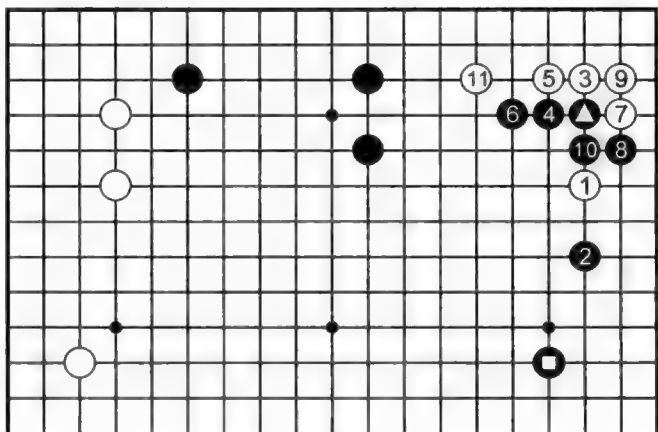


图2

图3 白③靠时黑①扳,白⑤扭断,强手! 黑⑦、⑧两面打,白⑦、⑨长后,黑⑩不得不接上。白⑪向角里曲后就还原了,黑原在4位小目,白①大飞挂,黑2位一间低夹的定式。在这盘布局下,当然是白棋成功!

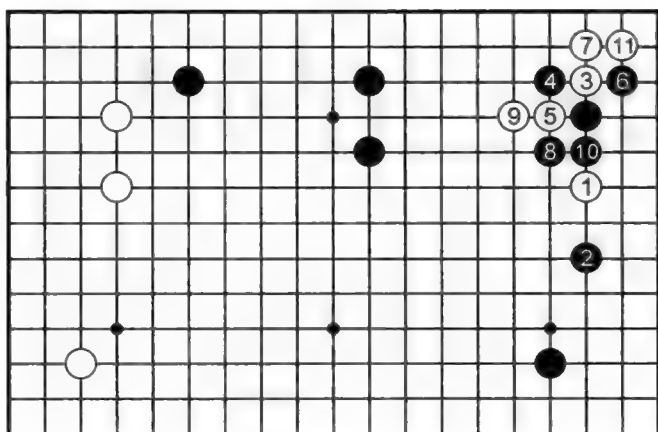
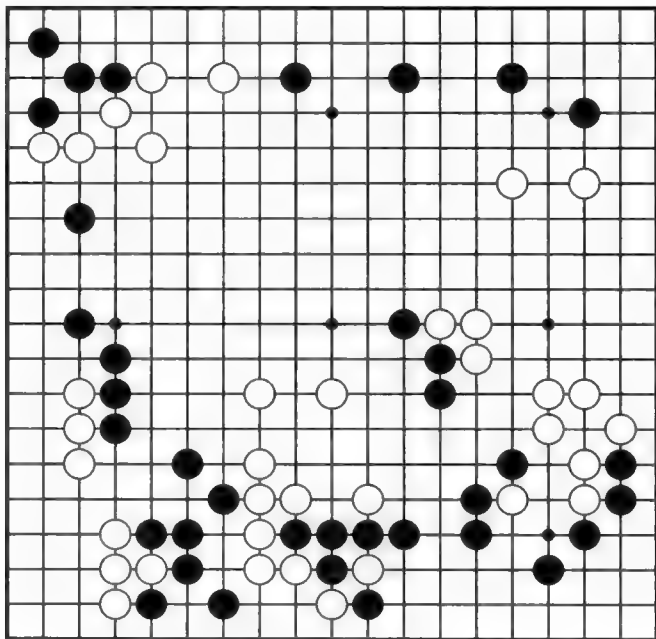


图3

第8例 下面战斗已基本结束,白棋得到先手,只剩下上面黑棋有一点打入的可能,白棋要有相当魄力才行。



第8例

图1 白①到上面托,好手,似乎是意外之棋。黑②到左边扳,白③反扳,黑④打,白⑤打后7位接上。黑⑧夹,白⑨、⑪扳粘后黑先到右边12位托,白⑬扳,黑⑭退,白⑮

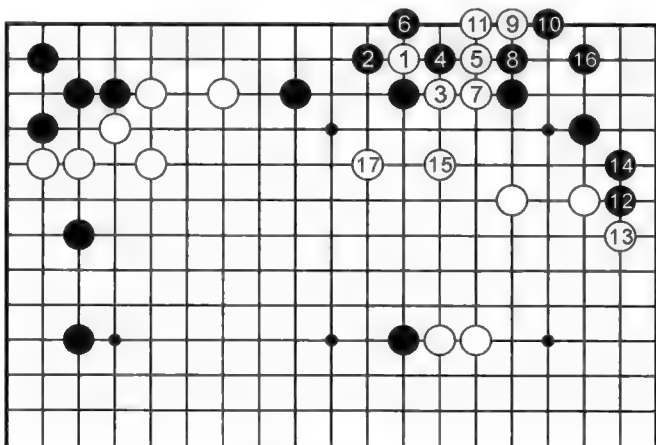


图1

跳,黑⑬不能不补上,白⑭关出,白右边形成大模样,而且阻止了黑棋向外发展。

图2 黑②如在右边扳,白③即到左边扳起。黑①打,白⑤、⑦打粘后割下黑▲一子,收获很大!

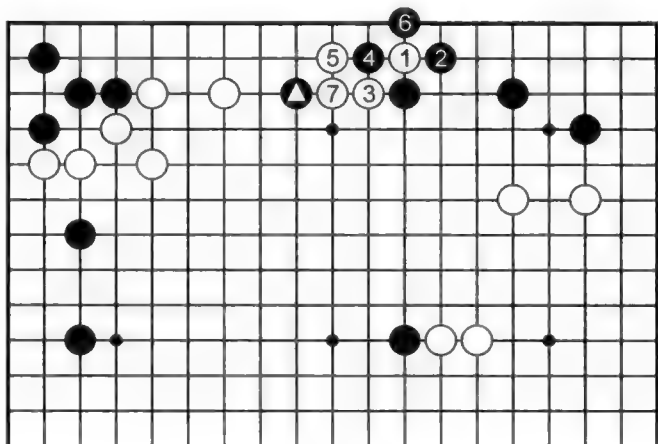
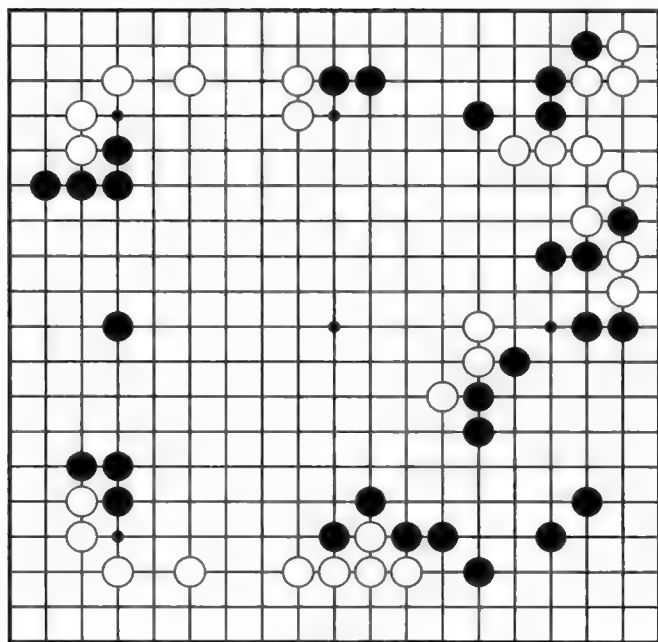


图2

第9例 虽然全局已经大致定型了,但右上角黑棋有些薄味,白棋有打入的好点,这是白棋千万不可放过的好地方。



第9例

图1 白①点入也是一种打入,好手!黑②并是正应,白③断下黑一子,黑棋未活,只有在4位逃出。白⑤镇是双方要点,既威胁上面黑棋,又和下面白棋◎等子呼应。

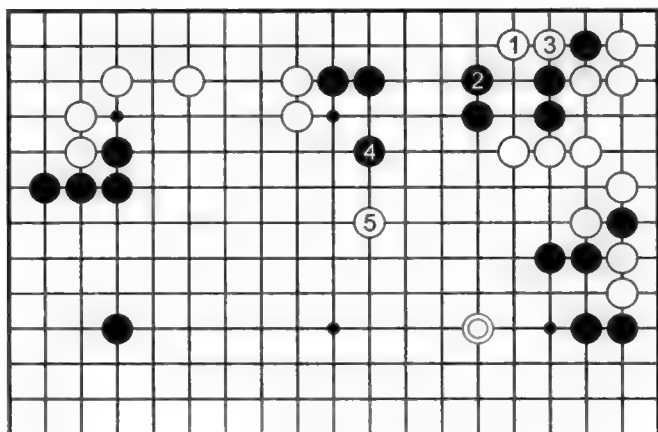


图1

图2 白①打入时黑②接上,有些过分。白③尖,黑④只有接上,白⑤靠后再7位挖,黑⑥打,白⑦接上,黑A、B两处断点不能兼顾。

黑⑧如改为9位扳,白C虎后有4位冲和5位打吃的见合点,黑不行。

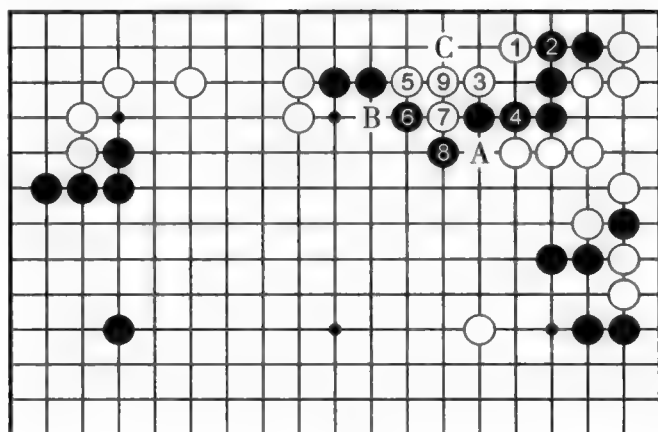
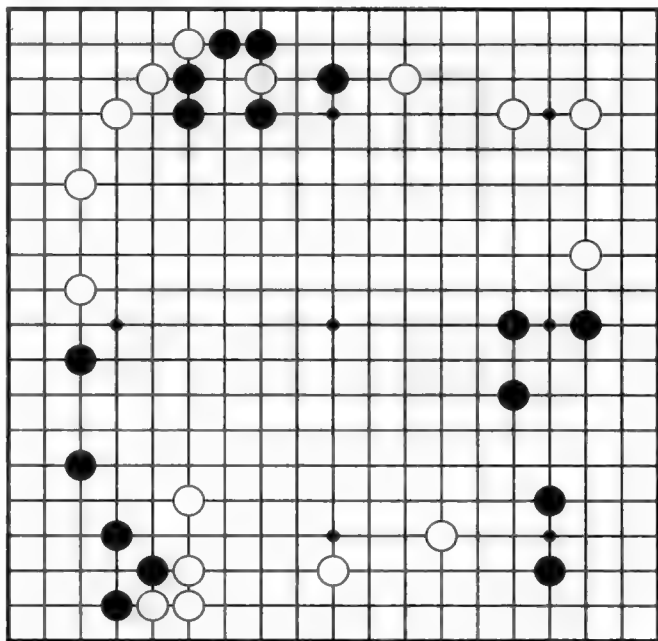


图2

第10例 黑棋各处已经安稳,可以放心打入白地,没有后顾之忧。但白棋三处似乎也较厚实,只有右上角还有被打入的可能。



第10例

图1 黑①打入正是时机,白②压,黑③长,白④再压,黑⑤扳过,白⑥接时由于左边黑棋坚实,黑⑦曲下护断,黑棋很轻松地打入白空。

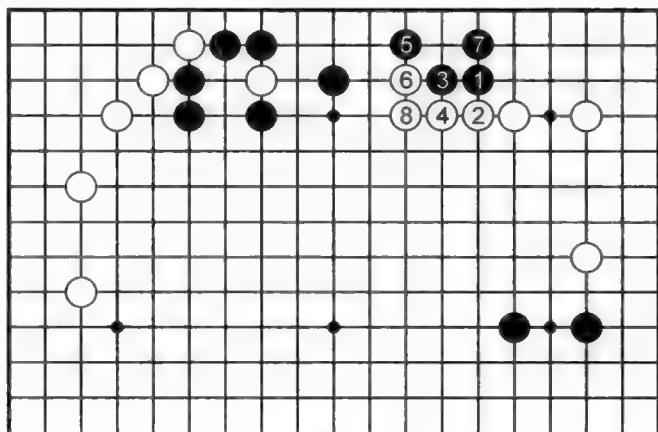


图1

图2 黑①打入时白②到右边挡是想保住角上实空,黑③先冲一手后再到上面5位扳,白⑥扳,黑⑦接时白⑧不得不封住黑棋。黑⑨渡过,以后黑还有A位断和B位夹官子的便宜。

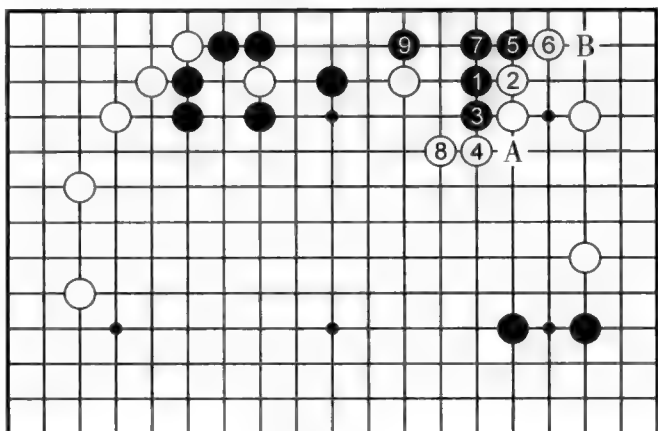
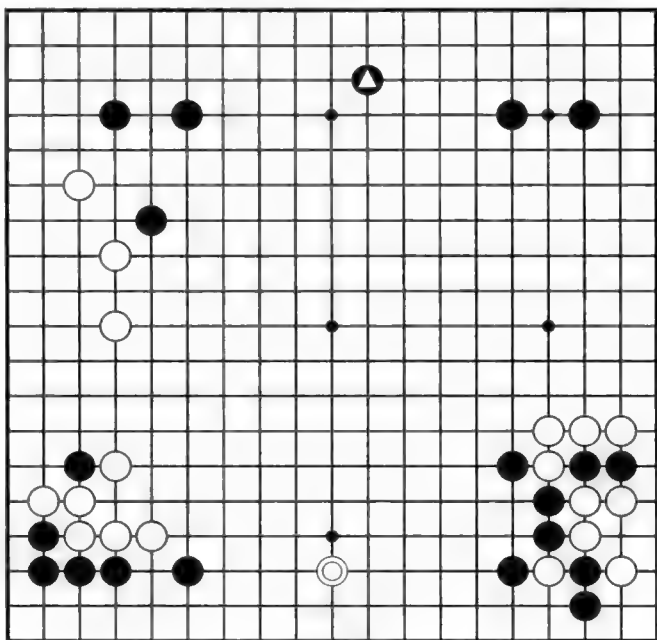


图2

第11例 全局已大致定型,比较一下可见上面黑棋已形成大模样。黑▲之后白如再到下面安排白◎一子是缓手。黑将把上面模样转化为实空,全局白大势落后,前



第11例

途不妙！由于黑▲时对白◎一子尚无有力的攻击手段，所以可以暂时搁置，当务之急是如何打入黑棋上面空中。

图1 白①尖冲是浅削对方的常用手段，但在此形中不是强手。黑②、④长后加固右边的黑空，黑⑥飞后，白⑦如曲，则黑⑧扳。白⑨扳，黑⑩长后黑右上已经固若金汤，可见白①浅削是不充分的下法。

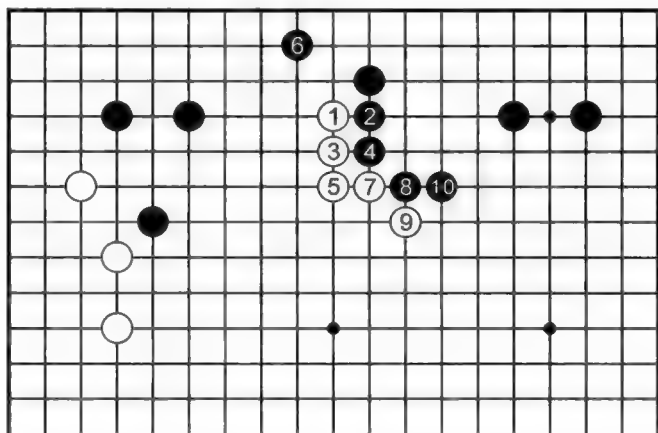


图1

图2 白大胆有计划地打入是破黑空最有效的手段，当然不能盲目打入。白①打入是左右逢源的一手好棋，黑②立下扎钉使右角得到确保。白③即到左边投入，黑④尖是防白A位渡过，白⑤大飞，黑⑥守角，白⑦飘然而去，已达到破坏黑空的目的了。

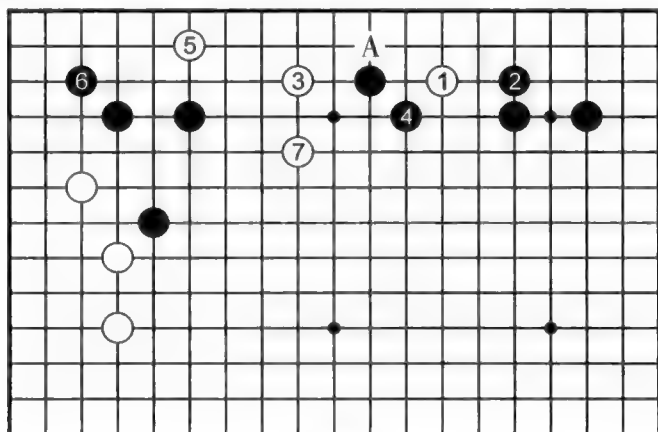


图2

图3 白①打入,黑②采取压住,白③、⑤均为先手,黑⑥退,正确。如在11位挡,白即15位扳,黑只有A位退,白还可以16位再长,黑不佳。白⑦向角里飞,至黑⑩,白已先手活棋。黑虽得到厚势,但被下面白棋厚味抵消。

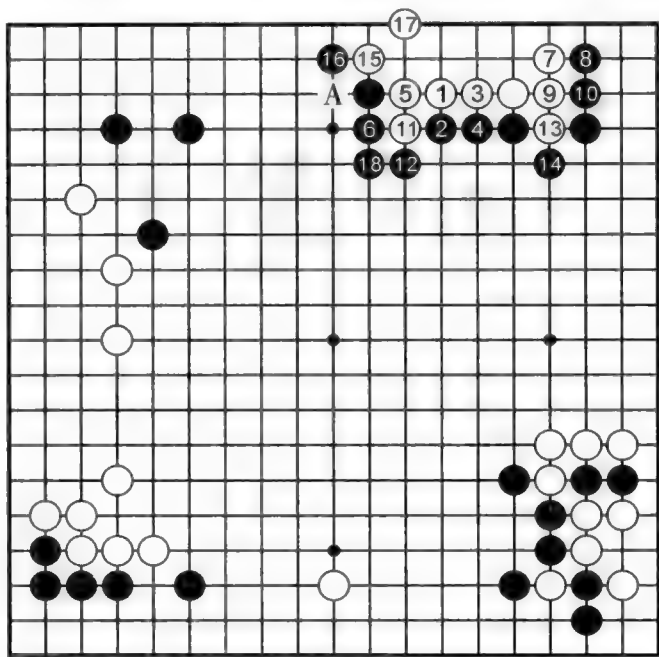


图3

图4 白①打入时黑②尖,白③即到角上点。黑如11位挡,虽可吃掉白①一子,但黑角被破,得不偿失!所以黑①守角,白⑤冲后7位托是次序。白9位退后至白⑬,白已活棋,黑反而留下A位断头的缺陷,下面的外势也作用不大,当然白棋满意。

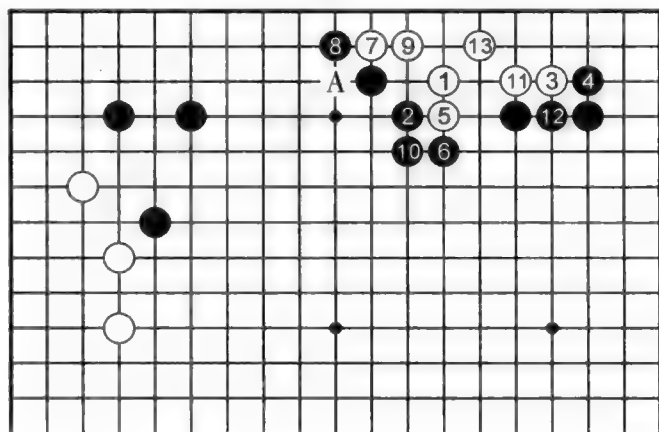
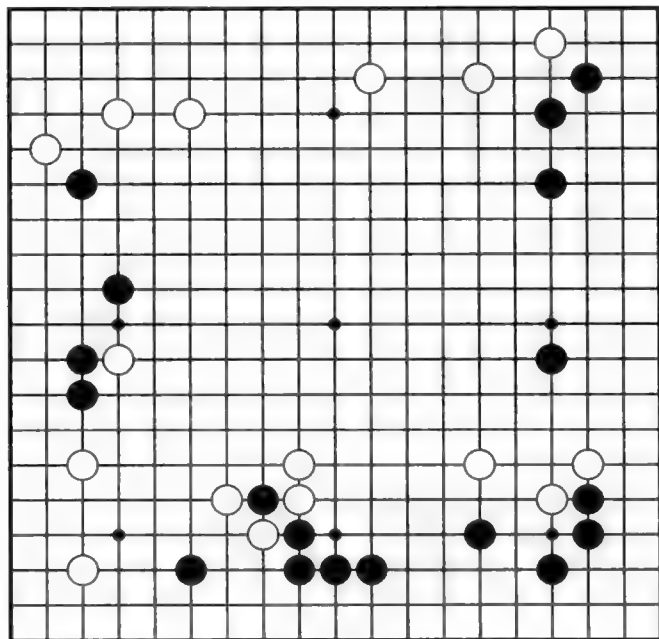


图4

第12例 白棋上面将形成实空,黑棋应立即打入,否则就迟了。



第12例

图1 黑①打入是一般设想,白②立下后黑③飞出,但是浮棋将受到白棋攻击。白棋主动,应是黑棋不能满意的局面。

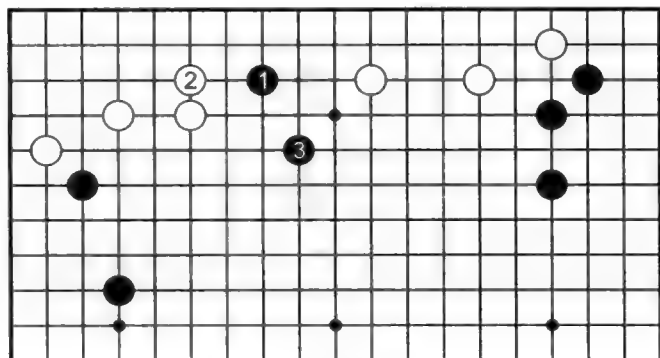


图1

图2 在黑棋没有不安定棋的情况下,黑①可以放心打入以破坏白地。白②守角是正确对应,黑③大飞逸出,是容易安排之形。

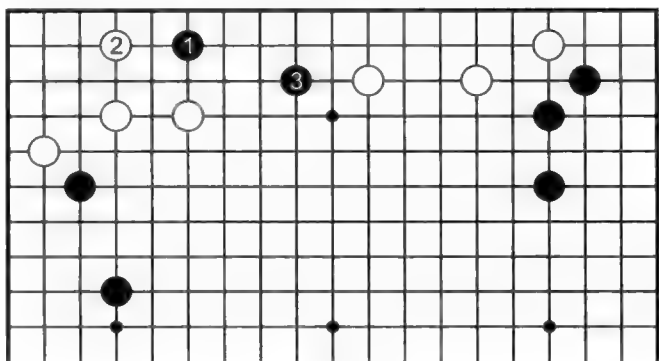


图2

图3 黑①潜入时白②顶,黑③到角上点。白④要防黑A位冲,只有顶。黑⑤再于右边退,白⑥扳,黑⑦退回,黑角已活。

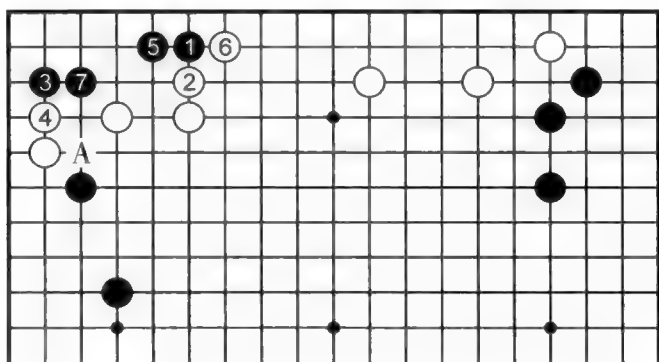
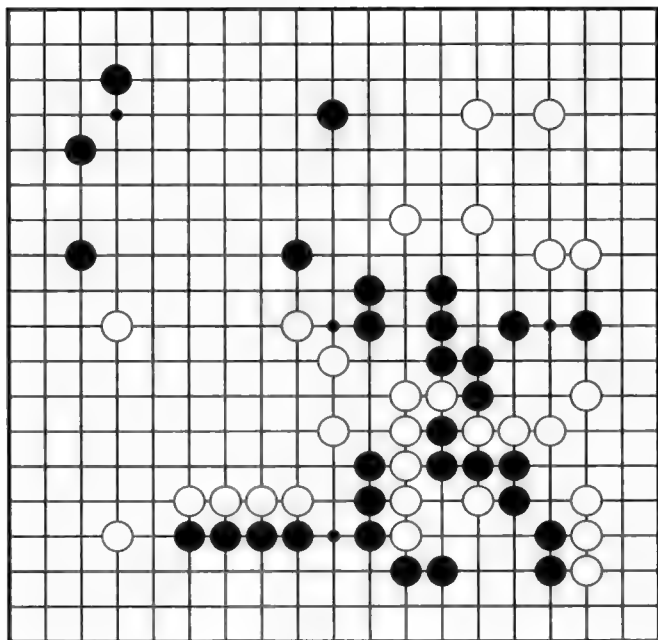


图3

第13例 右边经过激战,黑棋中间一块得以逸出,而且将形成上面大空。白棋可趁中间黑棋尚未安定之时,及时打入上面黑空。

图1 白①飞镇,虽浅削了黑棋模样,同时也多多少少扩大了下面白棋的形势,但被黑②关补后左上已全成为黑地,白棋并不充分。



第13例

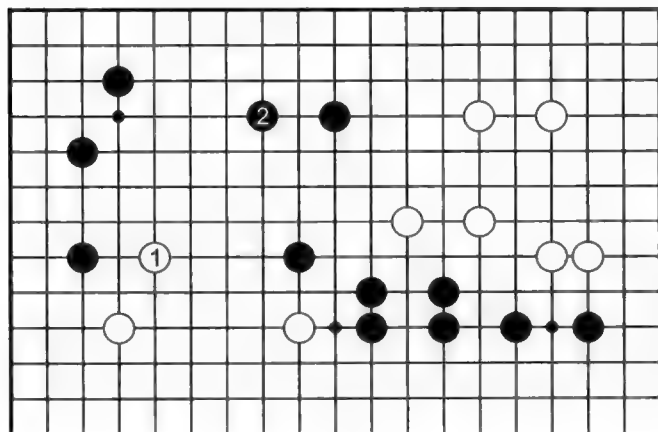


图1

图2 白①打入正是时机,黑②尖顶,白③到角上碰以求腾挪。黑④挺起后白⑤和黑⑥交换一手,再于7位挺出。黑⑧跳,白⑨虎,黑如A位打,白B位可做劫,富有弹性,而且还有C位跨出的狙击手段,白可满意。

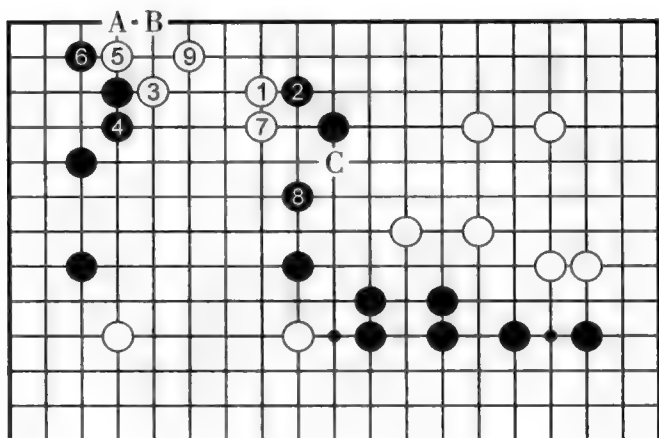


图2

图3 白①打入,黑②和下面黑大龙联络。白③先到角上碰一手后再向右边飞,至白⑨挡下,黑棋已活,打入成功。

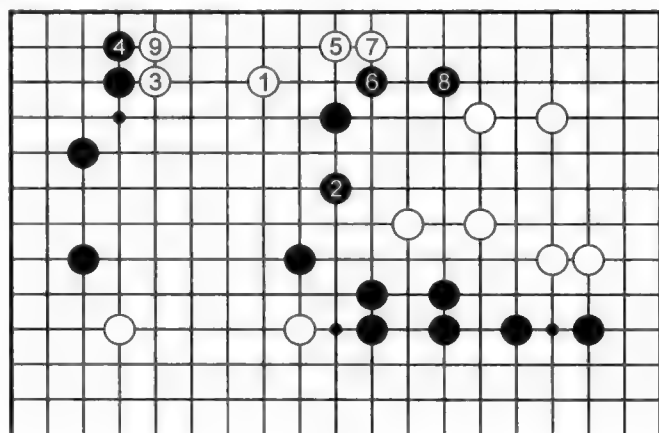


图3

图4 白①打入,黑②从左边逼,白③就向左边飞压黑▲一子,对应至白⑨扳,白已和下面连通了。而黑棋大龙反而要求活,黑不爽!

图5 白③飞压时黑①改为冲,白⑤上冲是多弃一子、增加厚势的下法。黑⑥断,白⑦压后9位打,至白⑬压,白棋形成相当厚势。中间黑棋大龙岌岌可危,全局将处于不利地位。

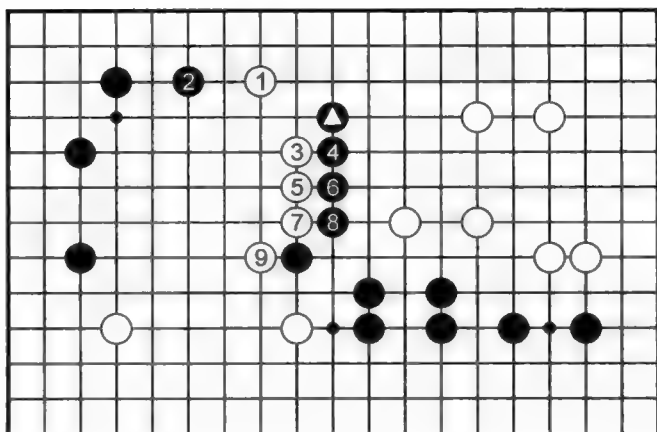


图4

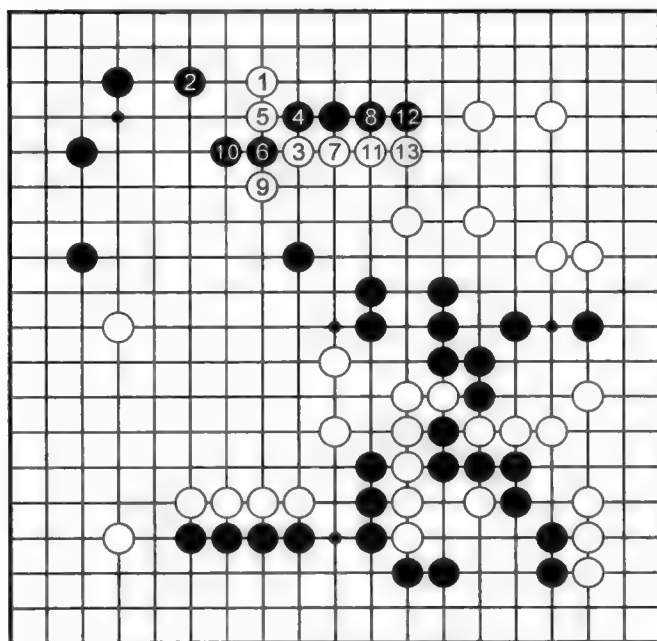


图5

第五节 攻击和防守

既然有了浅侵和打入,那就产生了攻击。

攻击是主动向对方打入的棋进行战斗的积极下法,攻击的目的当然是企图吃掉对方的棋,但对方既然敢打入,必然是有备而来。所以吃棋的可能性不是很大,只能作为目的之一,而是要在攻击过程中达到:①在攻击过程中使自己形成大模样,甚至成为实空。②通过攻击在对方逃孤的过程中破坏对方模样甚至顺势进入实空。③在攻击的同时补好自己的棋形,及时定型。④攻击对方,使其不能脱身以控制全局。

攻击的具体方法很多,有直接攻击、间接攻击、缠绕攻击,还有声东击西等。

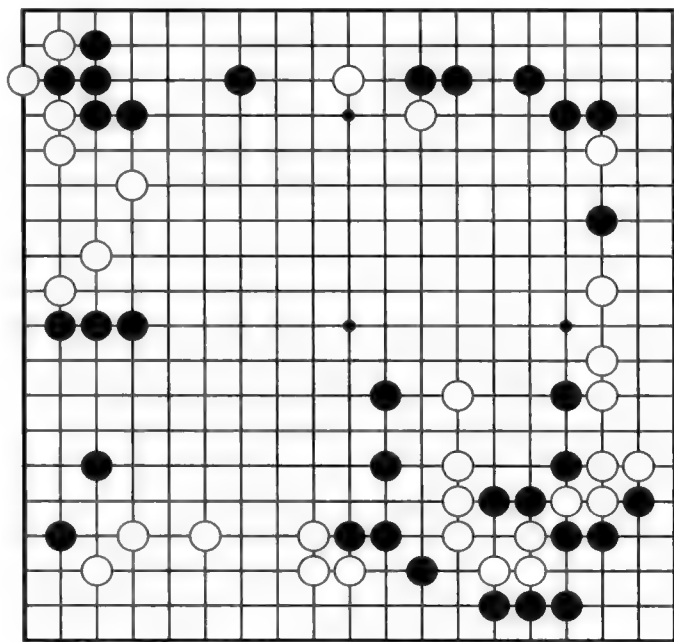
在对方攻击下就必然有了防守。

防守一般来说是被动的,但有时也要在防守中反击对方。在防守过程中切不可东冲西突、乱跑一气。要做到:①尽量就地做活,以避免牵涉周围的棋。②在无法做活时算准逃孤路线。③既做不活又逃不掉,要及时弃子或进行转换。

防守的手段也不少,要注意防守时的形,学会腾挪。弃子要尽量利用余味,在转换时要维持均衡。

攻击和防守是分不开的两个“兄弟”。攻击是积极的防守,而防守中又要包含攻击。前面介绍过一些常型攻击,在本节中主要介绍一些实战棋例。

第1例 这是一盘让三子的对局,已经进入中盘,全局黑棋在右下角稍吃了点亏。但各处尚很坚实,上边尤为厚势,黑棋全局还是优势。现上面有两块白棋还未安定,正是黑棋攻击的目标。



第1例

图1 黑①跳出,过于保守,也是不懂攻击。白②顺势跳出,轻盈,而且只要A位顶就容易活棋了。接下来黑③攻击左边数子也是不当,至白⑥,白棋已活。全盘黑棋渐渐失去优势。

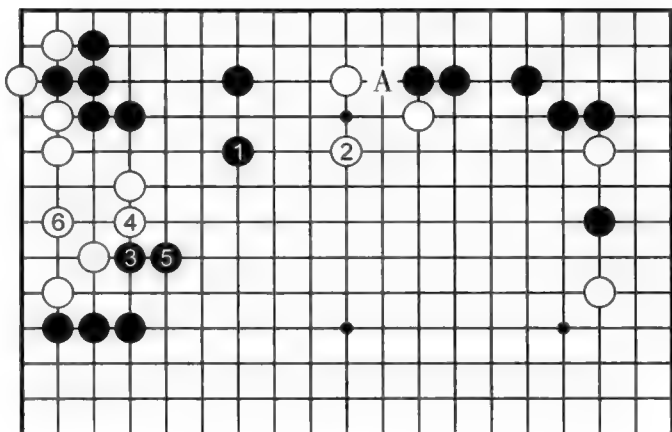


图1

图2 黑①镇正是上图中白棋逃出的要点。白②如退,黑③马上飞攻,紧追不舍。右边是黑势力范围,尤其黑▲一子发挥了阻止白外逃的作用。

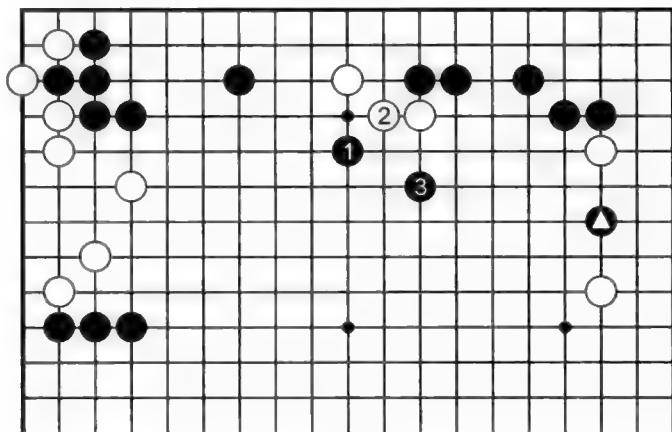


图2

图3 再看看左边数子黑棋的攻击手段在哪里。

黑①从下面向上靠是手筋,白②如扳起,黑③夹后白棋动弹不得。

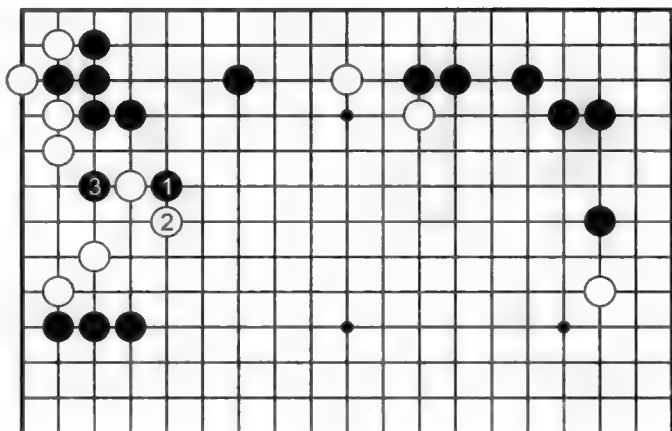


图3

图4 黑①靠时白②退,黑③就冲,白④退,黑⑤再冲,白⑥挡后黑⑦点,白不活,还要外逃。黑⑧冲时白如5位挡,黑在A位点,白仍未活。

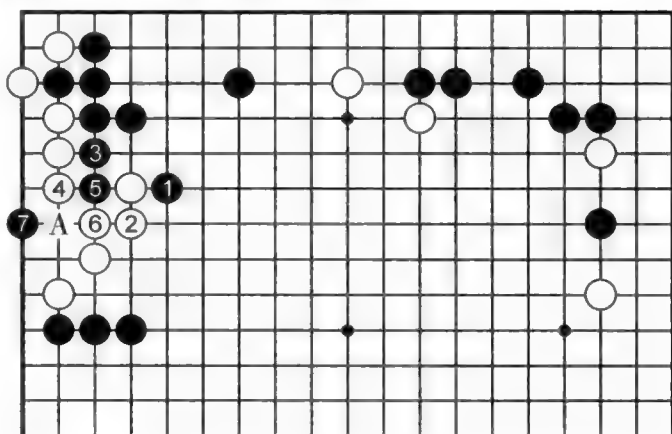


图4

图5 综上所述,黑①应先在上面镇,白②向左边飞出,黑③再到左边攻击白棋,同时阻断右边白棋和它联络。黑⑦贴长后9位曲,白形几乎崩溃。

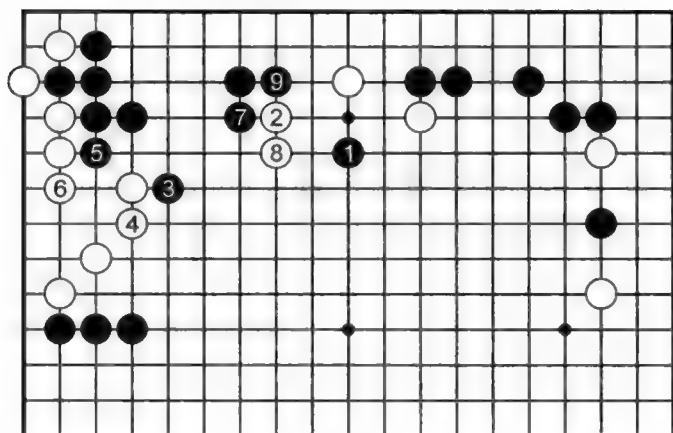
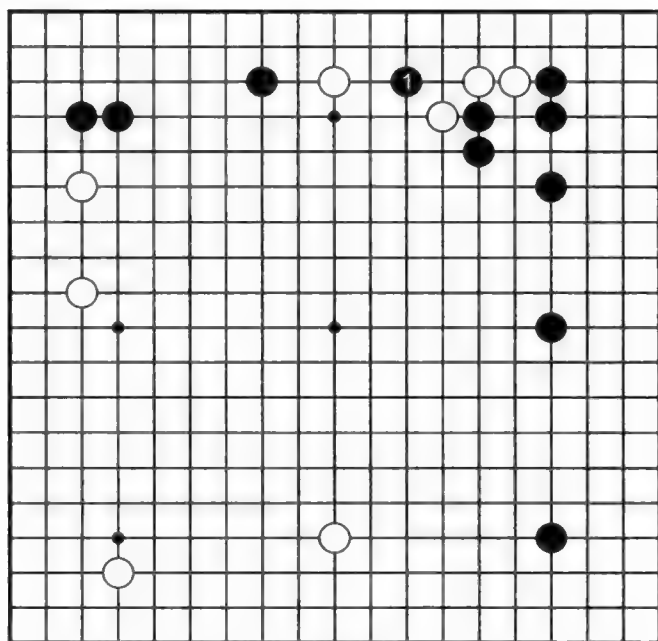


图5

第2例 这是一个防守的例子。黑①打入是让子棋中常见到的欺着,白棋若稍不慎即着了黑棋凶招。



第2例

图1 黑▲点时白①接上是坐以待斃的下法。黑②顶,白③长,黑④先扳一手,白⑤不让渡过,黑⑥跳起后,白被分为两处,右边四子已被吃。

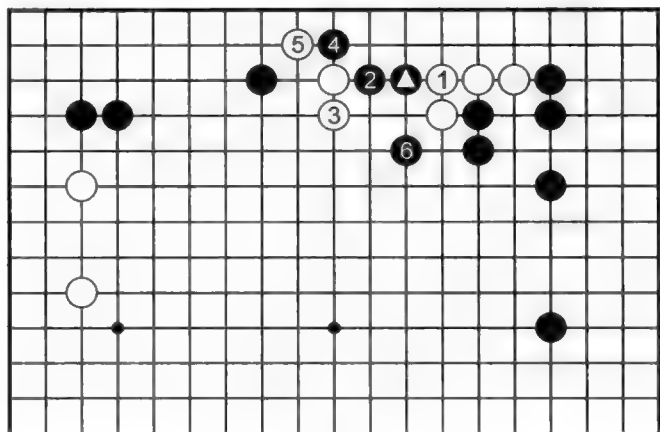


图1

图2 白①压,对付黑▲点,太没想法了。黑②只简单地平,就在4位渡过了,黑⑥后白还要A位接。而且缺少眼位,成为浮棋,中盘不利。

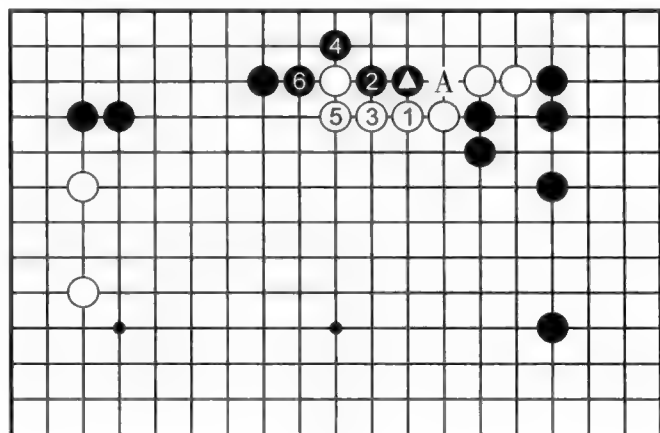


图2

图3 白①对黑▲一子顶是最强应手,黑②长出,白③渡过,黑④扳阻渡,无理!白⑤断,黑⑥打,白⑦立是弃子。以下至白⑪枷,黑⑫只有断。到白⑬挡下,黑⑭骑虎

难下,只有扳过。白形成一道厚势,还有A位立下的先手,白㉑打入黑空,足以抵消数子损失!

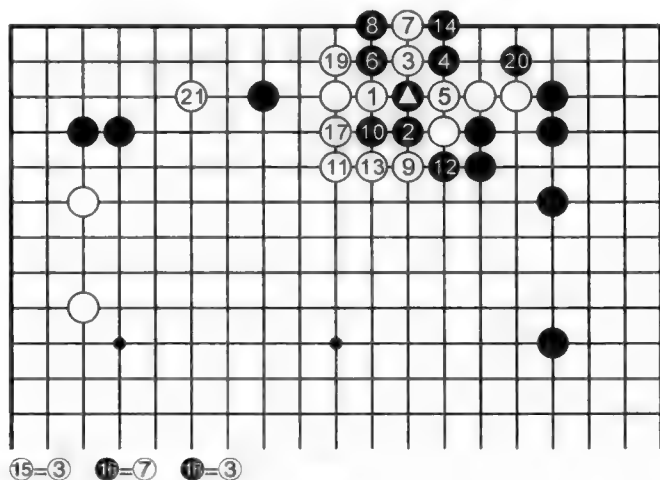
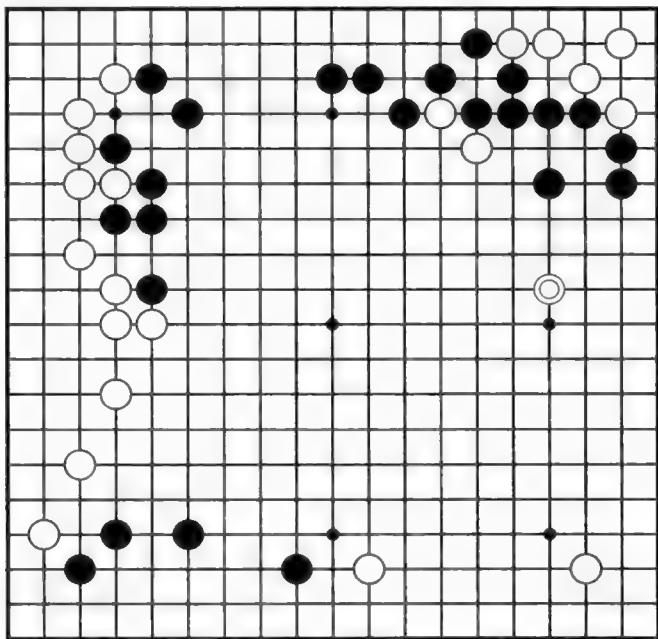


图3

第3例 上面黑棋厚势明显,但仅有厚势是不能取胜的,要把厚势化为胜势才行,这就要通过对白㉑一子攻击来达到这个目的。



第3例

图1 黑①利用上面厚势企图形成大空，白②顺势飞起，黑③飞，白④也飞，黑⑤飞时白⑥靠。以下至黑⑩，黑棋如愿围得中空，但白⑪跳下后白在右下角也围得相当大的实空，两下相比，黑棋得不偿失！

图2 黑①利用厚势夹击白⊙一子是正确而严厉的一手棋。白②关出，双方竞向中间关出，黑中腹虽未成空，而黑得到上面11位打入，将白一分为二，尤其是白⊙一子很难处理。

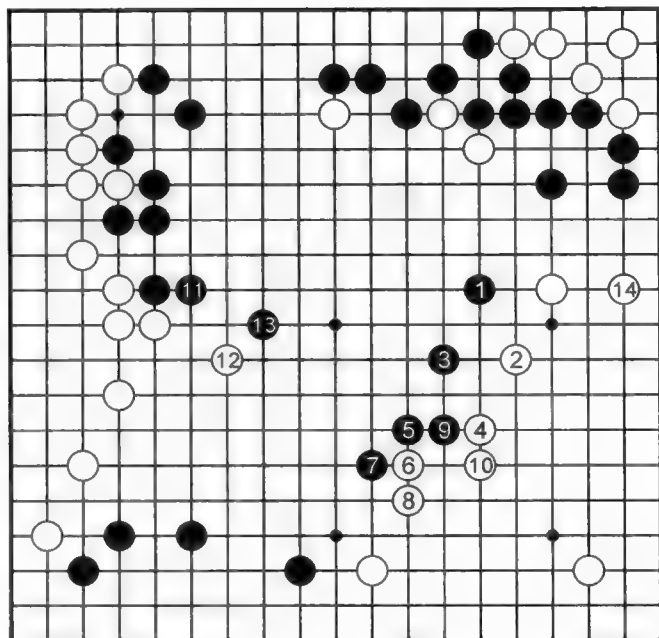


图1

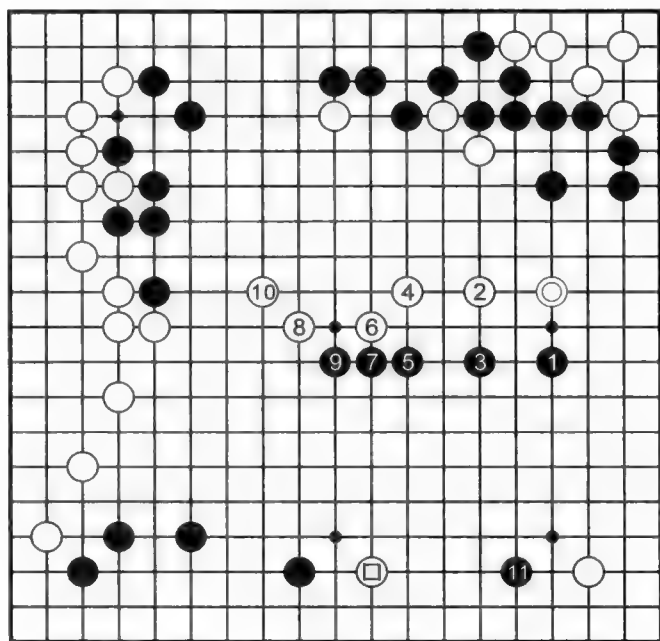


图2

图3 黑①夹击时白②反击是企图渡过，同时也准备放弃白⊙一子。黑③尖起，白④防黑飞压，黑⑤尖，阻止白棋渡过。然后黑⑦跳起，上面黑棋获利不少。

白②如改为A位飞，但黑③飞起后，白也未见便宜。

第4例 全局黑白双方均已分配完毕，现在白先，从何着手是要仔细推敲一下的。盘面上只有右上角一块黑棋稍有缺陷，此时白应抓住先手机会给予攻击。

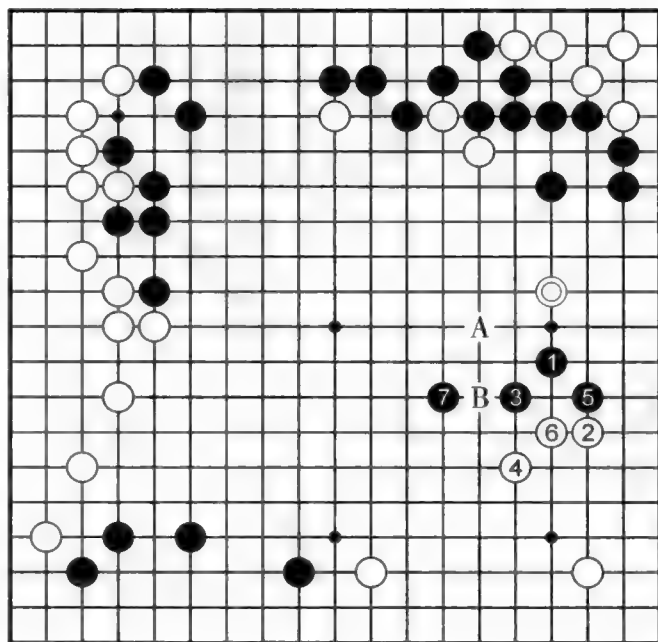
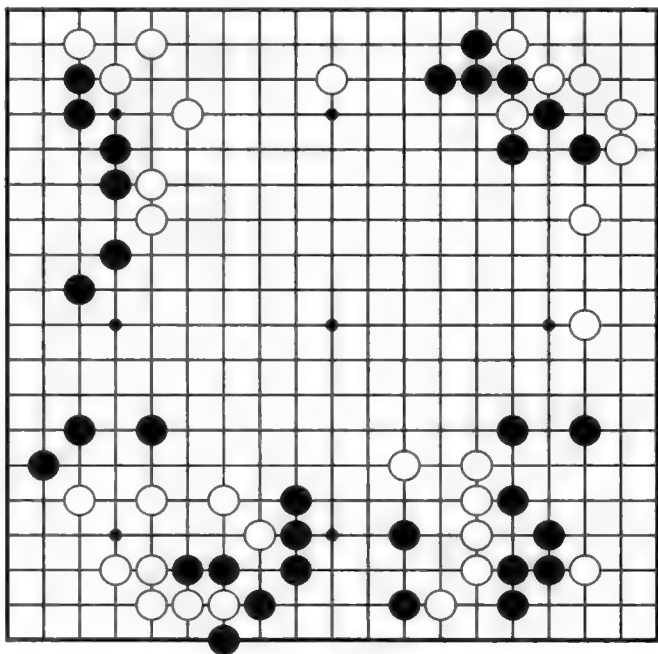


图3



第4例

图1 白①刺是严厉的一手，似乎是要引出白◎一子。但要注意，这是引而不发的一手棋。黑②飞以反击，也是针锋相对的一手。白③此时如真的逃出白◎一子，过分。黑④先向左边压一手，白⑤不能不应。黑⑥打，白⑦接后黑⑧扳，后在10位封。白⑪到上面扳，企图从上面突破包围，但黑⑫扳后，白已无力回天。

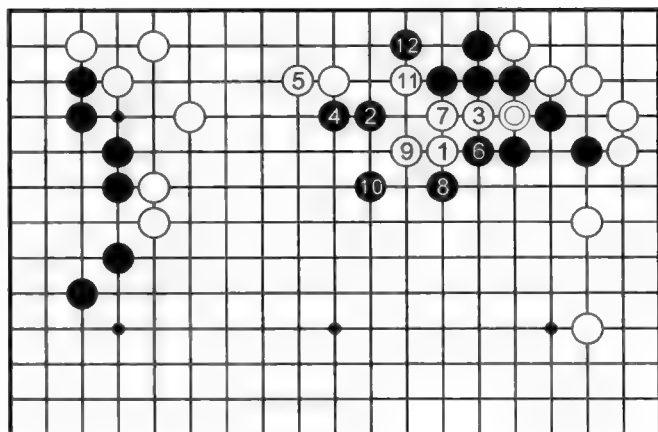


图1

图2 黑②飞时白③改为挺起，黑④马上飞攻白①一子，白⑤长，黑⑥扳，强手！白⑦反扳时黑⑧挡下，白◎一子已无法逃出。白如A位长，黑B位打，白两子接不归。至黑⑩，黑棋形成厚势，而且剑头直指下方白棋数子。由此可见白①当初并非好棋，

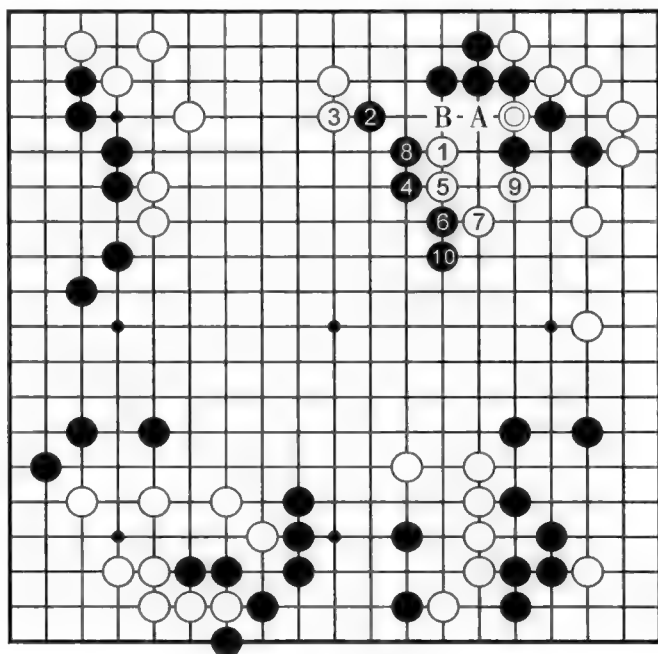
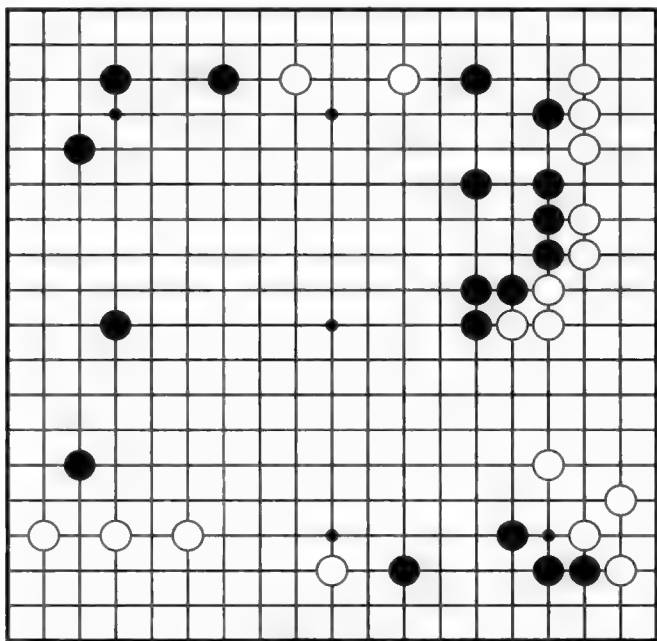


图2

这也是一例黑棋以攻为守的战例。

第5例 黑棋右边有相当厚势,面对上面白两子弱棋,黑棋当然要攻击,但如何攻击是值得推敲一番的。



第5例

图1 黑①到上面二线点是常见所谓对白棋“搜根”的攻击方法,但在此形中却不当。白②挡,黑③托渡,白④曲,黑⑤接后白⑥、⑧飘逸而去,右边厚势得不到发挥,黑不爽。

图2 黑①是“攻敌近坚垒”的下法,才能发挥厚势的作用。白②靠后至黑⑤接,白棋在左边形成大模样,可以满足,而且还保

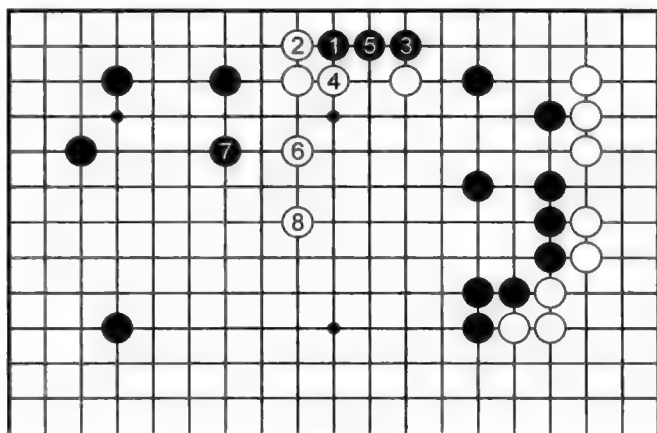


图1

留着黑A、白B、黑C的“搜根”手段。

图3 黑①到四线点也是一法，至黑⑦接，很有力。

总之，黑要发挥外势作用以求得到实利。

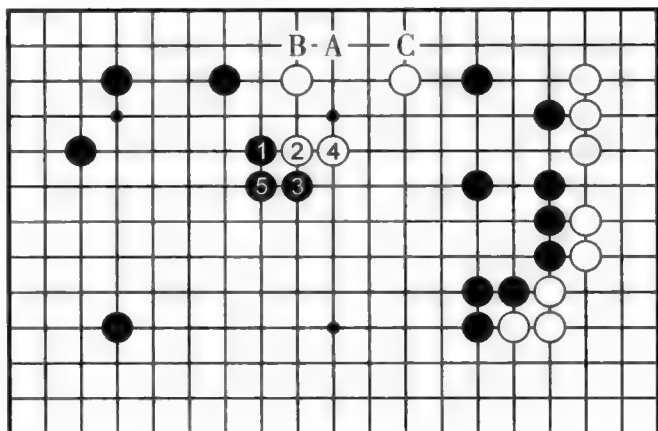


图2

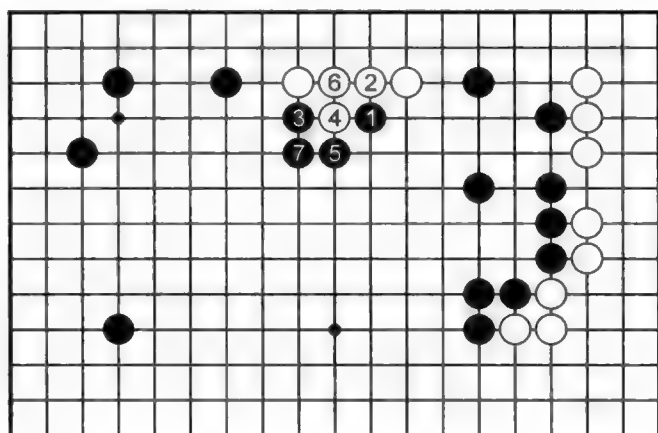
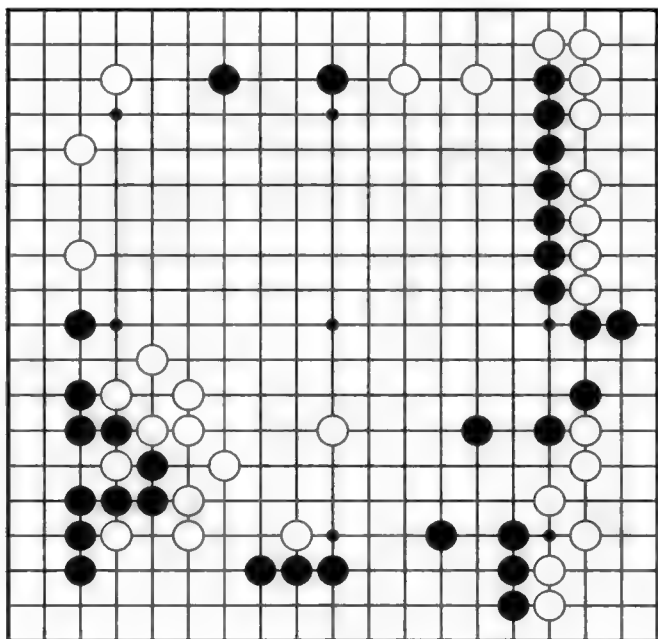


图3

第6例 在不同场合下，要用不同的攻击方法、方向和手段。此型中白棋如何攻击上面两子黑棋的拆二才能获得相当利益？这是攻击方向的问题。

图1 白①镇，黑②即向角上飞去，白③挡，黑④贴长，不仅安定了拆二，而且争到了角上大官子。而白棋面对右边黑棋的铜墙铁壁，很难成为实空，白不利。



第6例

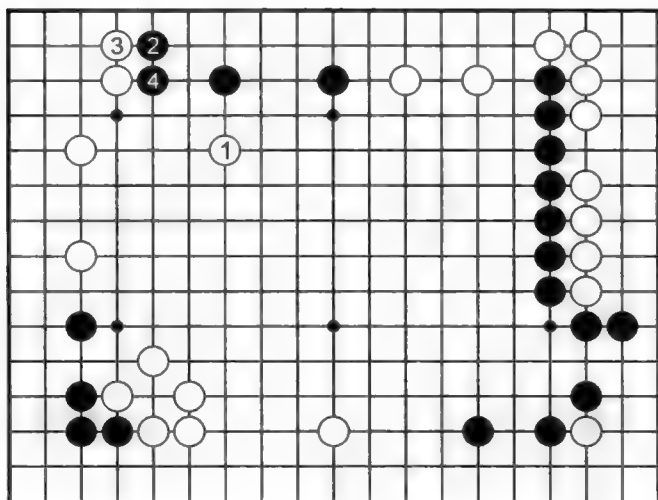


图1

图2 白①企图搜根是过分之着,黑②不在3位挡而到角上碰以求腾挪。白③只有冲出,而黑④到角上扳入,白棋所得和角上损失相比起来,得不偿失。总之,在黑棋

铜墙铁壁笼罩下,白棋不要指望成为大空。

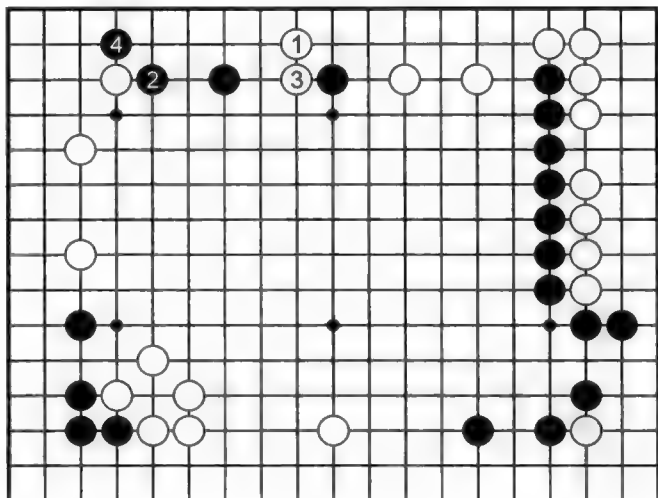


图2

图3 白①在二线飞攻黑二子,是一时无法一着置黑棋于死地,只能以攻击达到官子的目的。和图1相比相差十目以上,以后还有白在A位尖搜括官子的先手便宜。

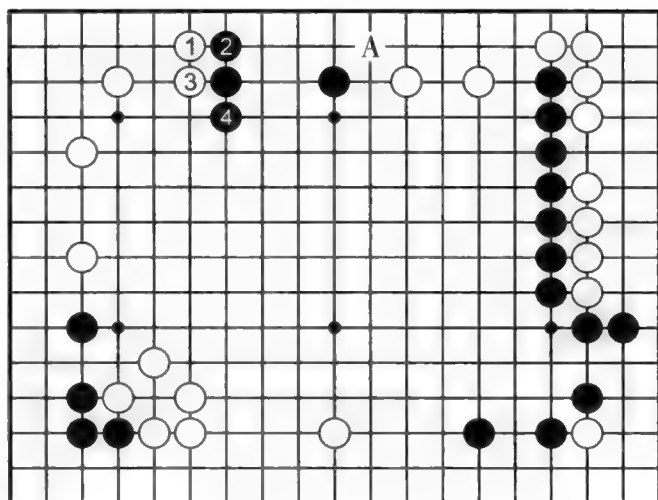
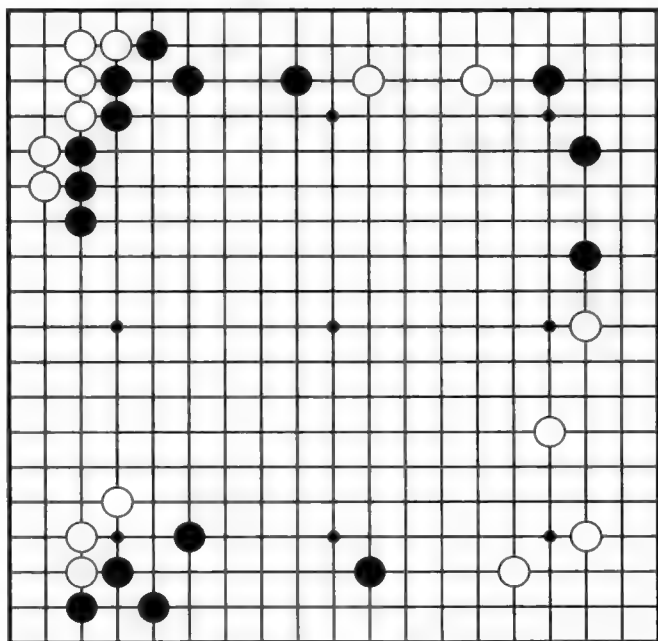


图3

第7例 还是如何攻击上面白棋拆二的问题。
要注意的是黑棋两边棋形的厚薄。



第7例

图1 黑①点是有力的下法,但白②长时黑③用常形中的压靠。白④挖后至白⑧打,白已成活形。而黑棋左边有重复之嫌,对上 is 敞开的,可见黑棋不成功。

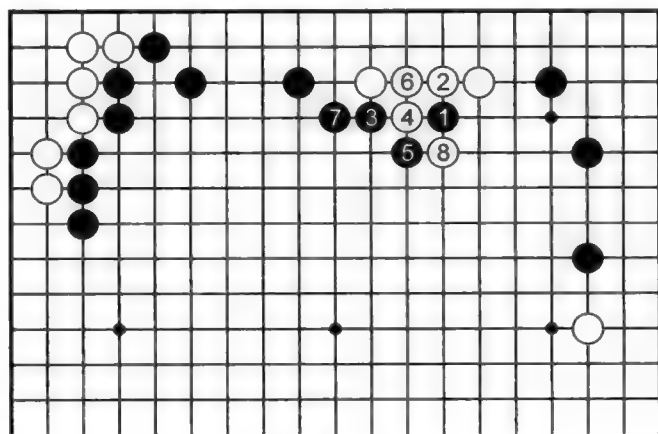


图1

图2 白②托时黑③长才是在此形中最严厉的攻击手段。白④强行挺出,黑⑤冲下是强手。白⑥挡,黑⑦断,白⑧当然是“棋从断处打”。对应至黑⑪,白左边两子已被吃下,而右边黑棋尚有A位立下对白棋搜根的攻击手段,无疑黑棋成功。

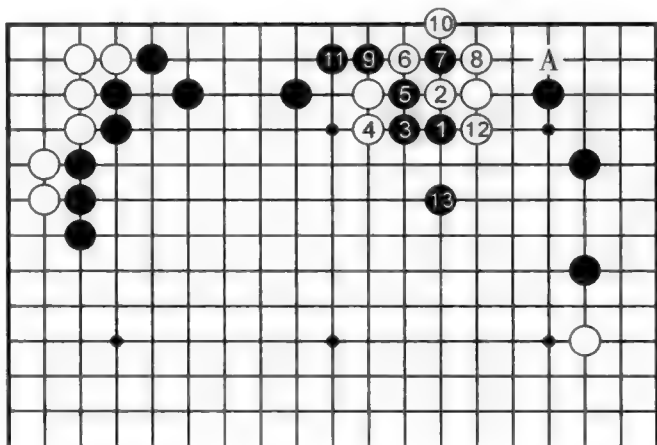


图2

图3 黑③长时,白棋为防黑A位冲到角上,白④和黑⑤交换了一手,黑在角上已经得利。而白⑥挺时黑⑦仍可扳,白不能B位扳起,苦!

以上二形均是对拆二的攻击,因外势不同,方法各异,值得玩味。

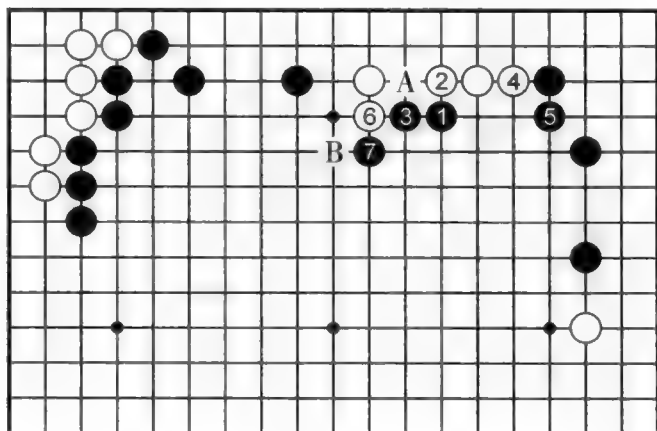
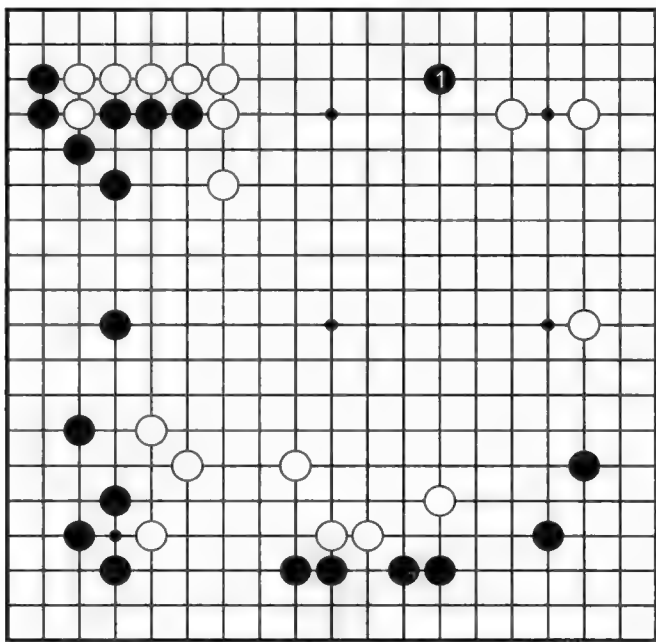


图3

第8例 全局黑已得到左边和下面实利,但白在上边和中间形成大模样。黑棋如再不入,将大势落后。于是黑①打入,白棋如何利用左边和下面厚势攻击这一子?



第8例

图1 白②按所谓“开兼夹”的手段,对付黑①的打入,但方向失误。黑③立即向角飞去,白④尖后,黑已在上边获得一个眼位,再5、7位关出,飘逸而去。白左边又有重复之嫌,黑棋达到了打入破坏白空的目的。

图2 白②对黑①尖顶,是在此棋形中按“攻敌

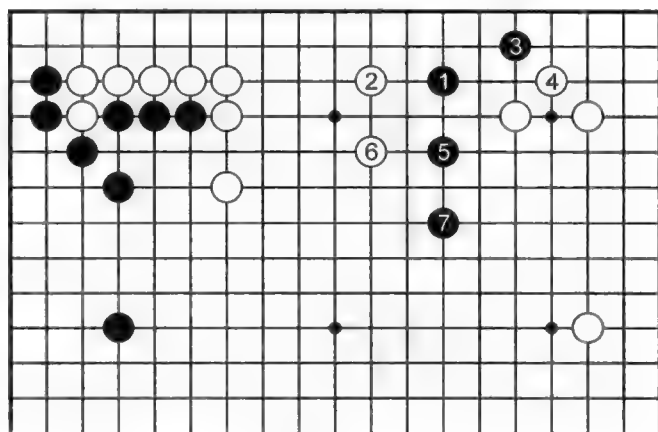


图1

近堡垒”的攻击方法,方向正确。黑③挺起,白④尖起,黑⑤飞逃,白⑥又是要害。黑⑦补断,白⑧长,黑⑨跳,白⑩紧追不舍,在右上角形成实空,同时下面白棋正等着黑棋进入圈中。黑仍要逃孤,白优。

图3 当白④尖顶时黑⑤改为拆二以图就地安定。白⑥马上飞封,黑⑦继续求活,白⑧再镇。对应至白⑫,黑勉强成了活形,而白不止角上得到相当实利,而且白⑥、⑧和右边㉑一子相映成势,显然白棋已成胜势。

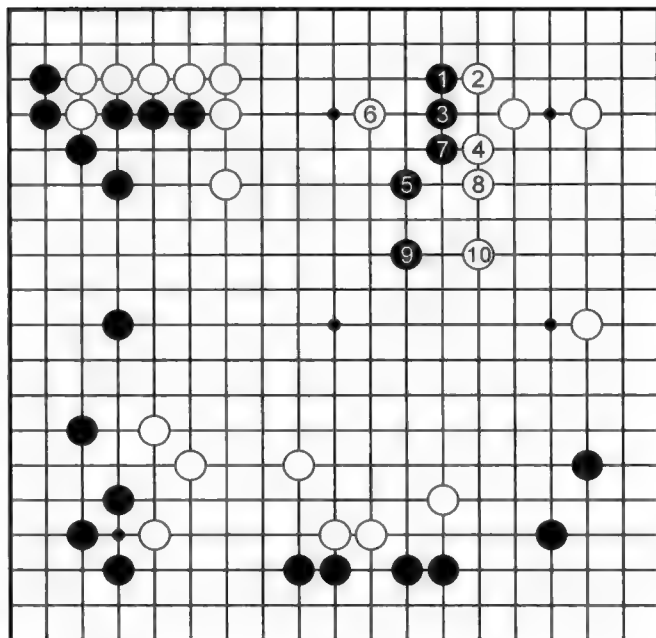


图2

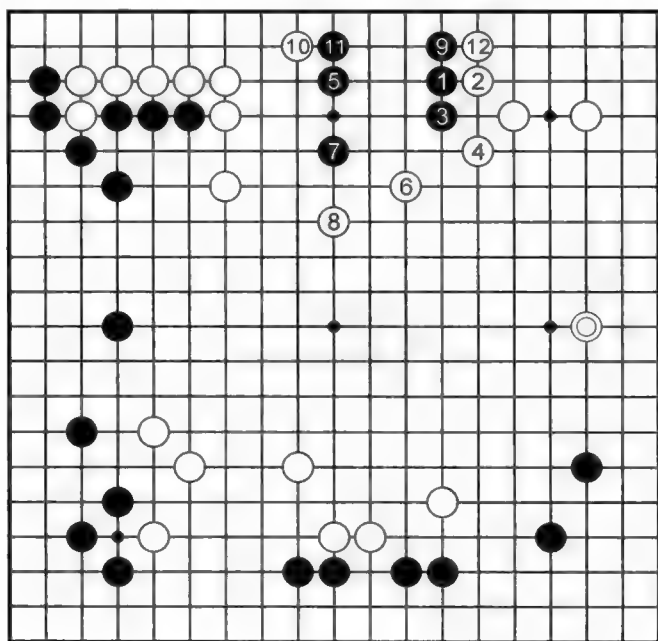
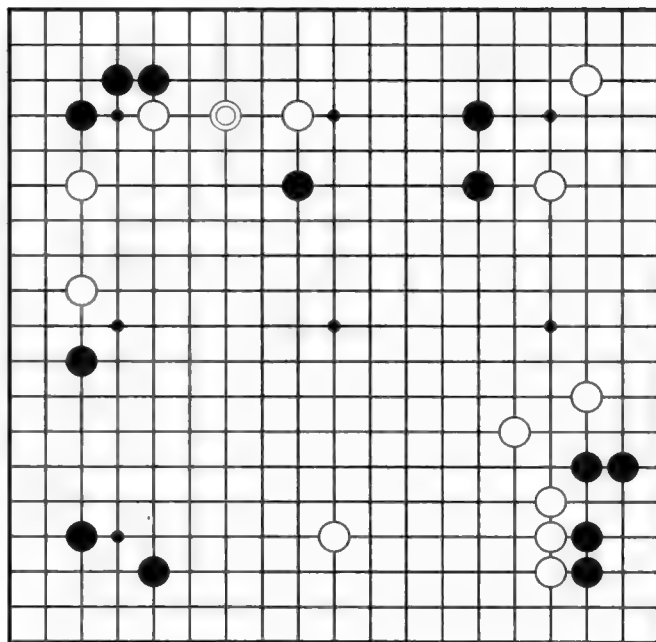


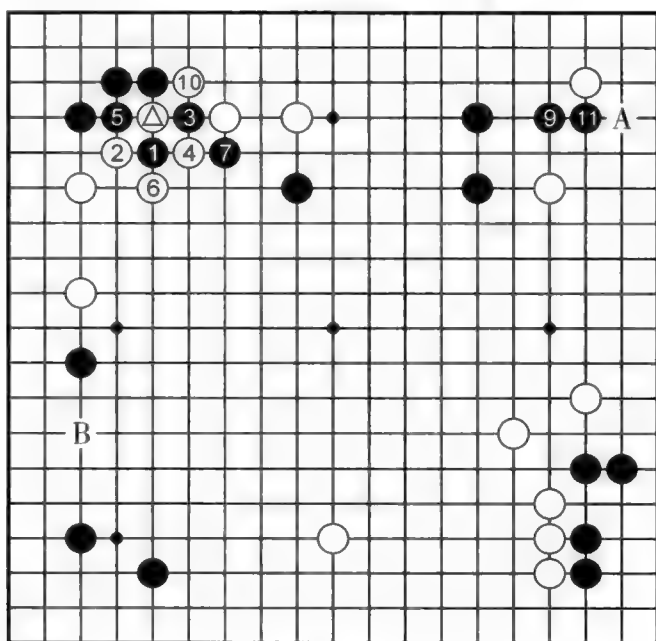
图3

第9例 全局格调大致已定型,黑得实利,白得外势!白在◎位连回一子。当前黑棋如何利用左上边两块白棋尚未完全连通的机会进行攻击,以达到顺便削减白棋外势的目的?

图1 黑①夹看似严厉,但白②扳,黑③打时白④反打,黑⑤提,白⑥打,黑到反面打是顽强开劫的手段。黑⑦到右上角找劫材,此劫双方价值都相当大,所以称为“天下劫”。白⑩提,消劫,黑⑪穿下,形成转换,但白厚实,而且右



第9例



◎=△

图1

角留有A位扳出的余味。在左边还有B位打入的严厉手段,结果应是白优。

图2 黑①夹时白②改为到下面靠,以求腾挪。黑③长,白④反夹,黑⑤冲一手后于7位退回。白⑧不得不再压一手,黑⑨长后形成厚势,和右边两子相映成趣。如此黑棋满意,所以白应以图1为正应。

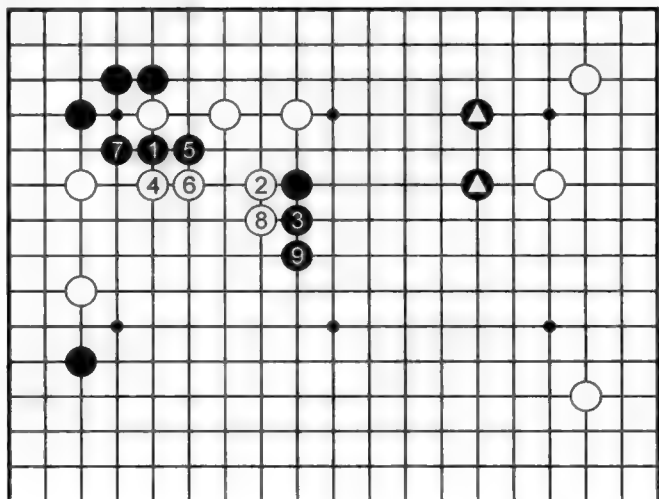


图2

图3 黑①尖,在此时是好手,似缓实紧。白②靠,黑③长,白④飞起是联络上下的一手棋。黑⑤飞起冲击白棋薄味,逼白⑥贴长,黑⑦扳,严厉。白⑧只有联络,黑⑨

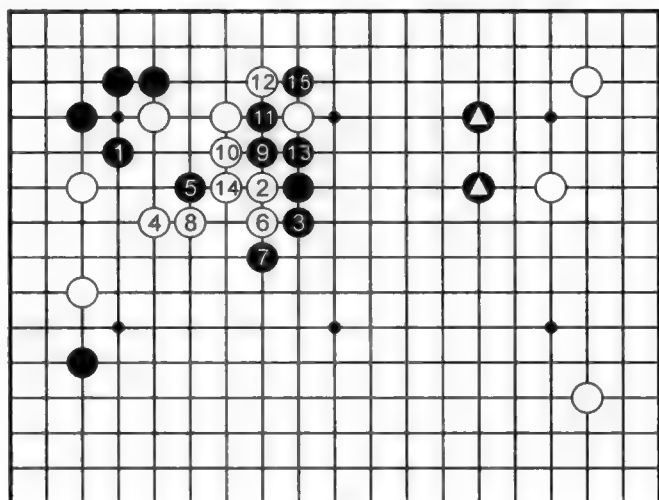
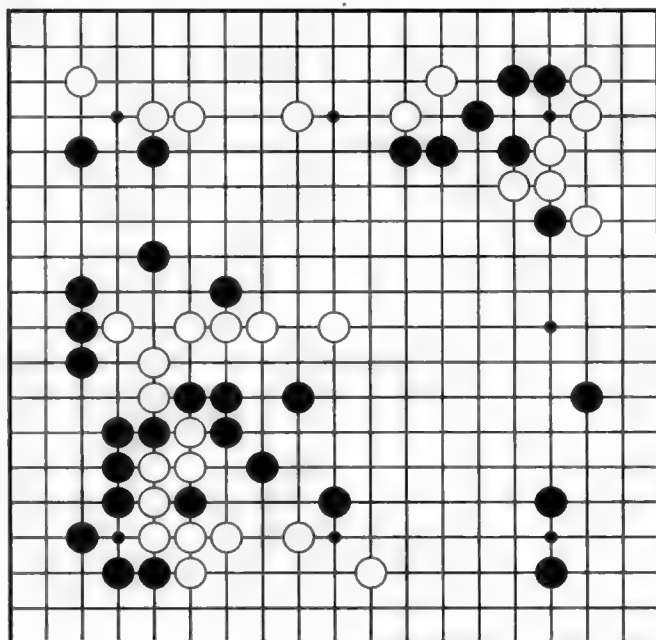


图3

再到上面扳后冲出,态度强硬。至白14,两块白棋几乎以单官得以连通,而黑形成雄厚外势,和右边▲两子围得相当实空,明显黑优。

第10例 全局双方各地均已安定,唯有右上角数子尚有一定不安全因素,现在白棋先手应从何处入手攻击这块黑棋以取得利益?

图1 先来看一下白如他投被黑▲凸起后,黑①即可于上面1位点入。白②尖顶,黑③长,白④阻渡,黑⑤扳后7位长。白已无好应手,因为黑有A位挤,白上面空被掏空。



第10例

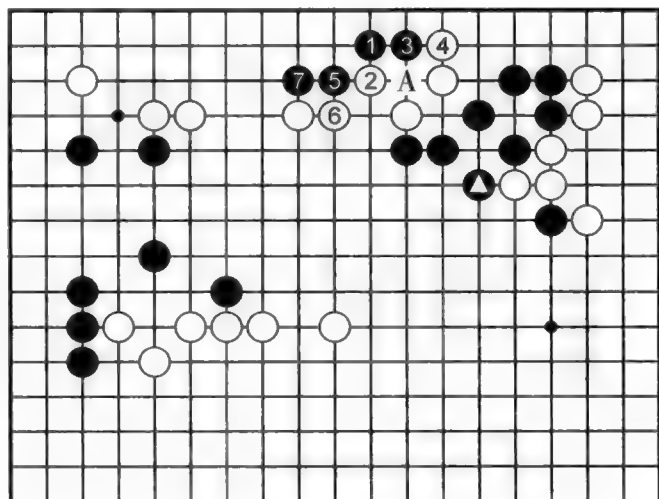


图1

图2 白①是“对方好点即我方好点”的好手,黑②碰,以求腾挪。白③下扳,后5位接上,黑⑥大跳,一面寻求和左边联系,一面求安定。白⑦到中间跨是强手,黑⑧扳,白⑨反扳,强手!黑⑩打,白⑪尖又是妙手。至白⑮接后,黑⑬只好向右边逃走!尤其是白◎一子发挥了分割黑棋的重要作用。

图3 黑⑧扳时白如在9位退,无味。至黑⑫,黑得以渡回,白失败。

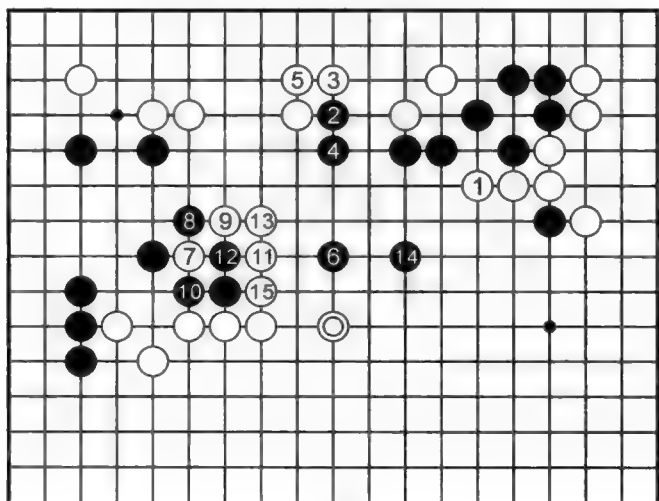


图2

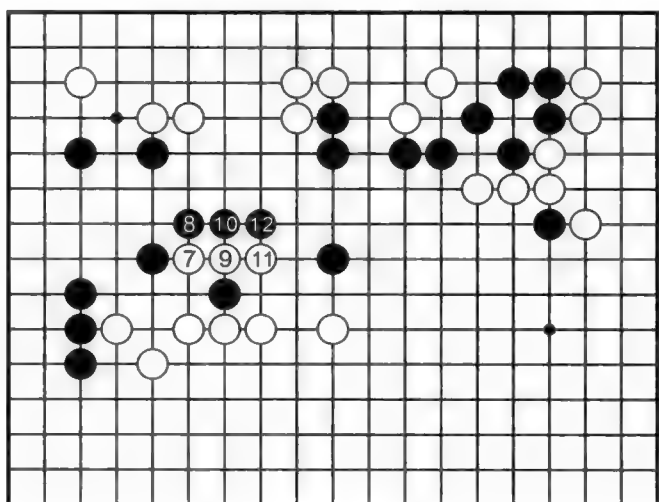
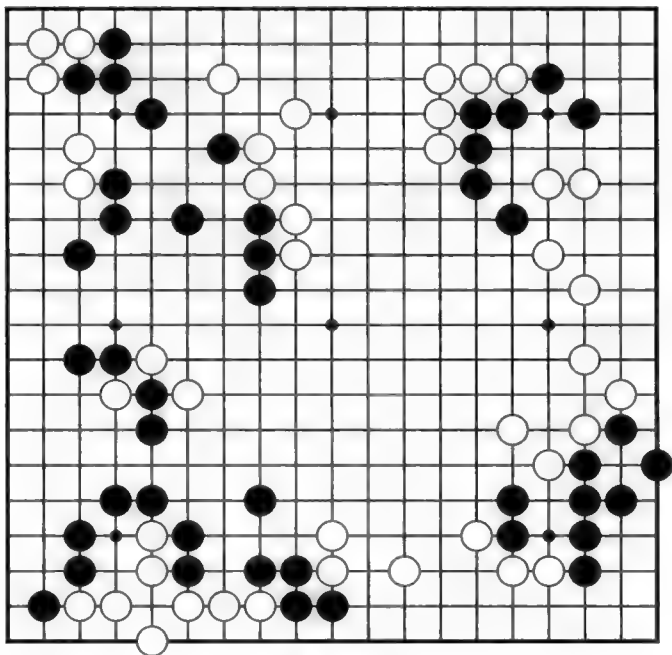


图3

第11例 全局白棋无不安定的棋,而且上面和右边形成相当厚势。右上角一块黑棋尚未净活,白棋要发挥厚势威力对其攻击,关键是不让黑棋在角上活棋。



第11例

图1 白①到下面企图封锁黑棋,黑②尖后角部已活。左边白棋厚势没有发挥应有作用,白虽在中间围得一些实空,但不能满足。

图2 白①点是“搜根”要点,黑②阻渡,白③扳,以下至白⑪尖,黑角上仅有后手一只眼位。黑⑫弃,企图逃出,白⑬、⑮强硬封黑棋,俗话说:“黑棋,即使勉强做活也掉层皮。”这就

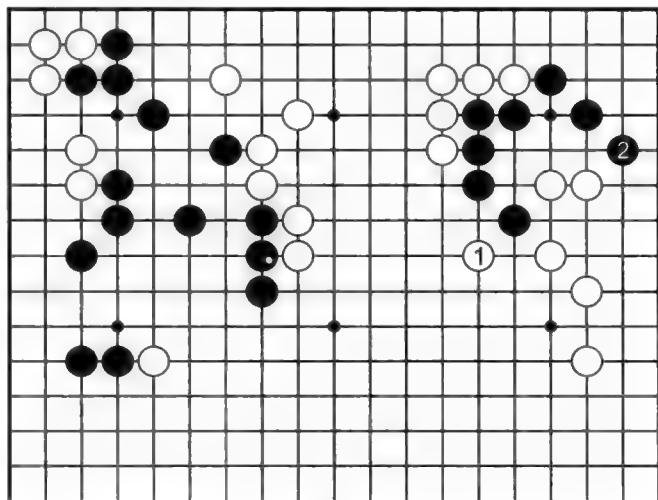


图1

是白棋厚势的威力！其中黑⑫如改为13位尖，白即A位镇，黑仍要苦活。

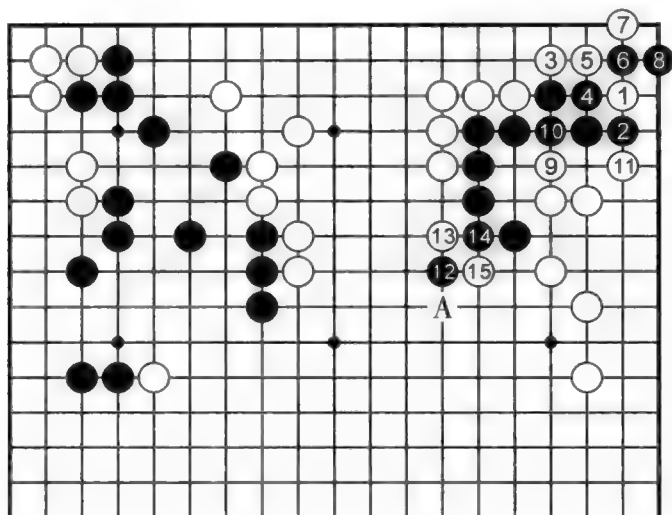


图2

图3 白⑦打时黑⑧提，白即于外面11位封住。黑⑫、⑬后黑仅一个眼位，白⑮抛劫，整块黑棋成劫活。此劫白轻黑重，白棋成功。

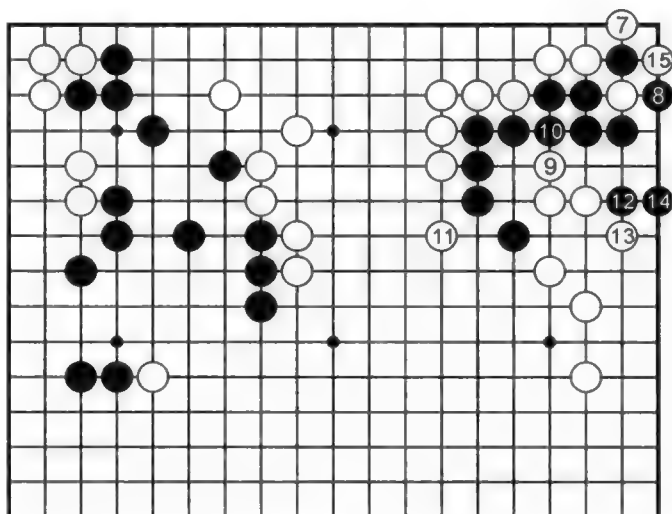
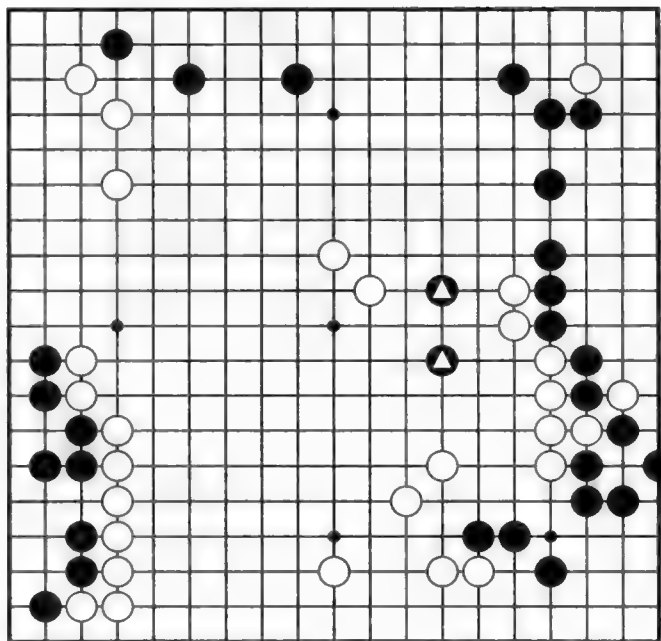


图3

第12例 上面黑棋已经成了实空，白棋如直接打入将受到黑棋的攻击，但中间还有两子黑棋▲是孤子。白如何利用这两子顺势进入黑空？

图1 白①刺后于3位封住白棋，只是想围住中间白空，但黑②尖是先手，白⑤应后留下A位断头。黑中间数子可以放心到上面6位飞起，浅削中腹白棋。在白围中空的过程中，黑也必然围成上面大空，白形势不利。



第12例

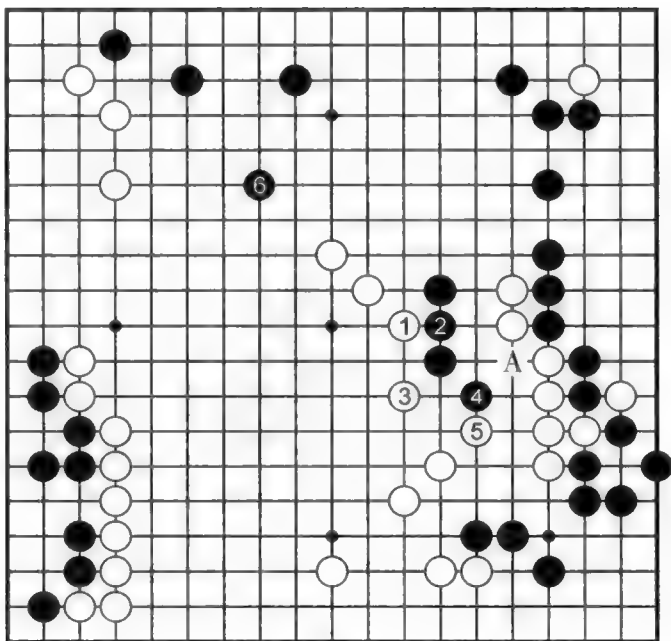


图1

图2 白①靠,强攻黑两子,黑②扳时先到右边打一手后再冲,非常巧妙!白⑤冲,黑⑥打白①一子,白⑦到右边挖,黑⑧只有枷吃白③一子,白⑨再到左边长,黑⑩当然接,白⑪又回到右边冲下,是先手。白棋冲入右边黑空,大爽!

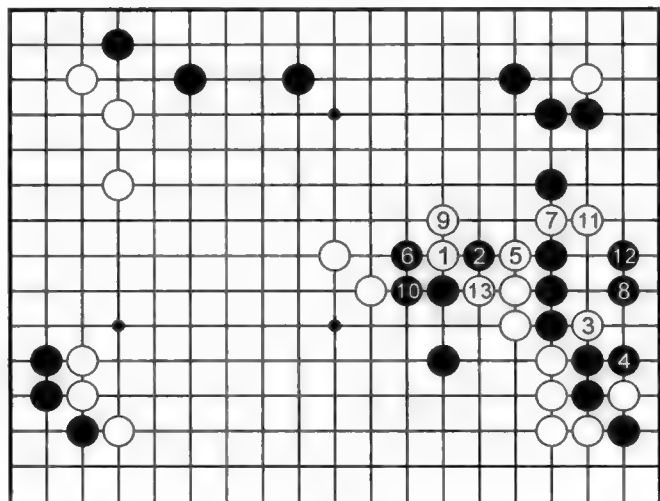


图2

图3 黑▲并后,白⑬吃下黑一子是必要的。黑⑪、⑫只有向上逃出,白⑮、⑰顺势进入黑上面空中。对应至白⑳挡,黑为防白㉓长出不得不在㉔位打。白得到先手,

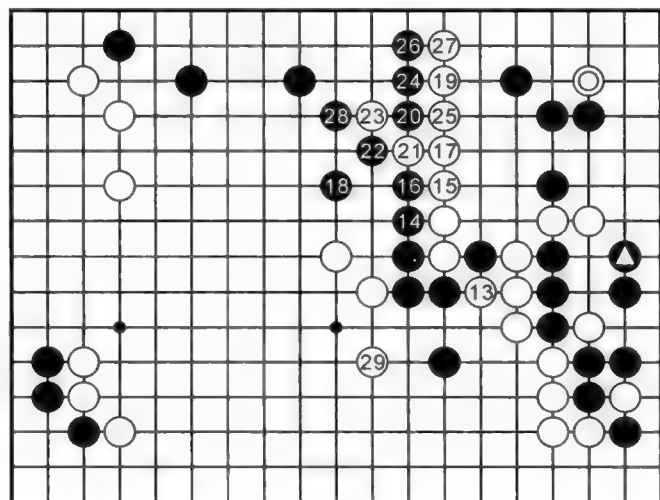


图3

白②回到中间补,准备围中空。至此,白右边穿通黑空,上边白得以先手穿下,同时有了白②⑦之后,白角上㊟一子就有了起死回生的可能。

全局白大优。

图4 白⑦挖时黑不愿右边被穿通,在8位打后10位接上。白即于右边11位挖,好手!黑⑫打时白⑬挤入,黑⑪提虽开了一朵花,但白⑮长后,黑面对白周围厚势想要做活,恐怕是“天方夜谭”了。

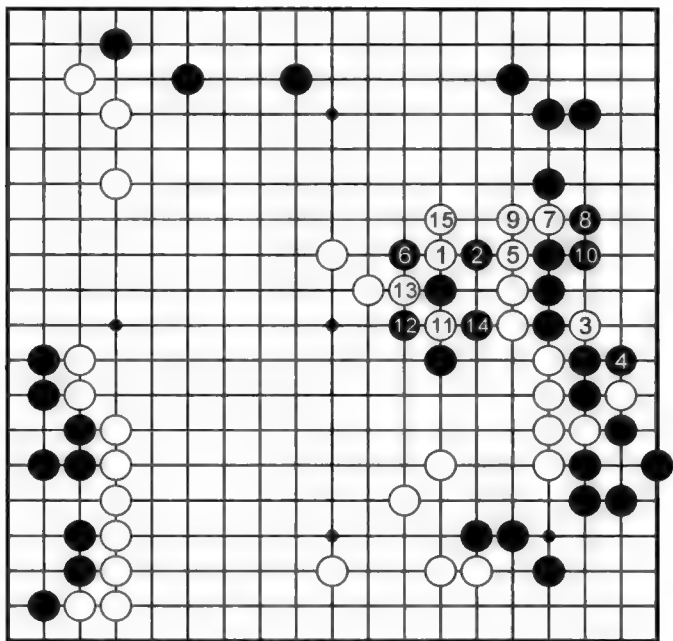


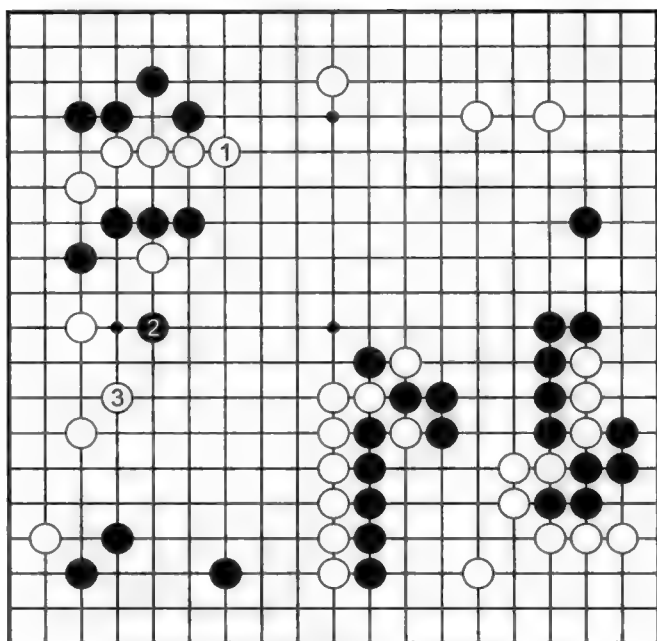
图4

其中黑⑫如改为15位提白子,白即12位退回,还是白好!

这是一例攻击对方时顺势进入对方空中的实战棋例。

第13例 这是一个实战棋例,当白①到上面长出时,黑②镇,白③尖,加强了黑数子。下面黑棋将选择什么战略方针,是争取全局主动的要点。

图1 黑①到左上面小飞,白②跳出,黑③到中间长出,这也是一盘棋。不能说黑棋不好,但过于平稳,而白棋也很轻松,将是一盘漫长的棋。



第13例

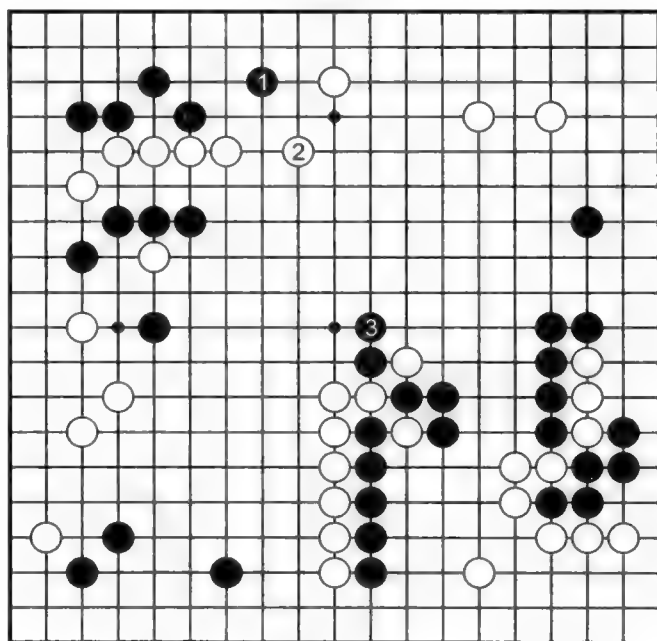


图1

图2 黑①尖冲,强手!一边压迫白◎一子,一边攻击中间数子白棋。白②平,黑③退,白④尖出,黑⑤到角上挤一手是为了安定角上的黑子。白⑥接后黑⑦飞出,白⑩到上面冲下,至白⑭接,黑⑮打入右边白空,同时控制了白两子。白⑯跳,但由于有了黑⑤的挤,对应至黑⑳,黑角已活,当然黑好。

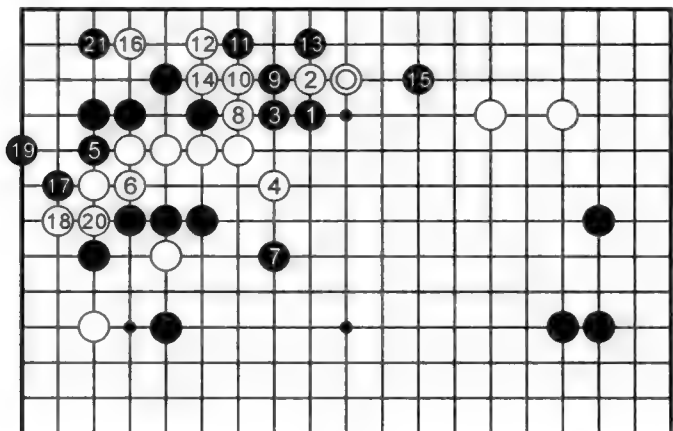
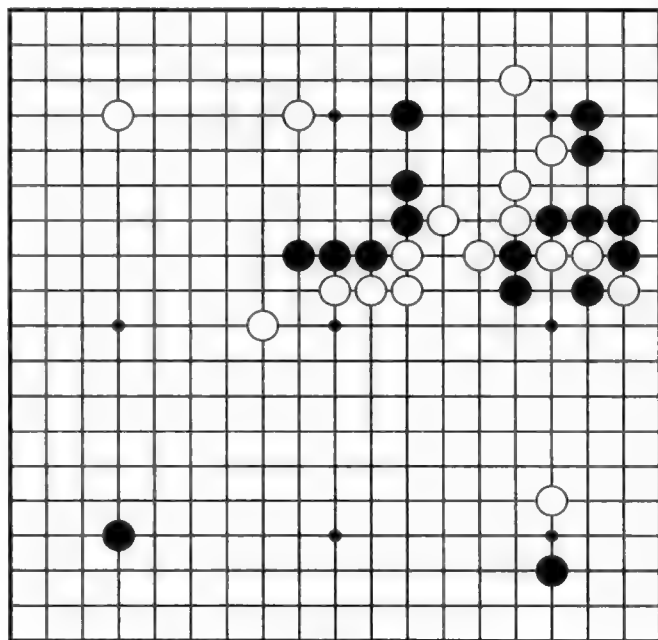


图2

第14例 黑棋上面数子需要补棋,否则将受到白棋攻击。但如单纯补棋,则将大势落后。在防守时也应以攻击为主要手段才是积极下法!

图1 黑①企图夹击白◎一子,但白②就简单地尖出。黑反而被分成两处,将被白棋缠绕攻击,黑很难兼顾。

黑如在中间A位关出,白即于B位补。白角上得到补实,而黑棋仍未安定,黑棋无所得。



第14例

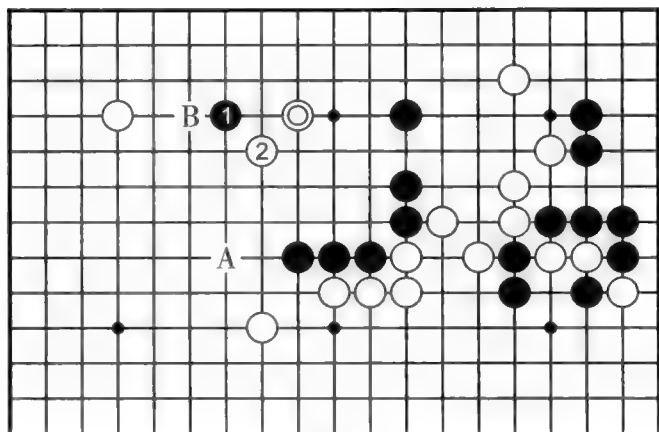


图1

图2 黑①碰是以攻为守的好棋,目的是不让白棋脱身,强迫白棋在此定形。白②扳,黑③即扭断,白④立后黑⑤打,黑⑦接上,白棋无好应手!黑棋总可吃到白棋。

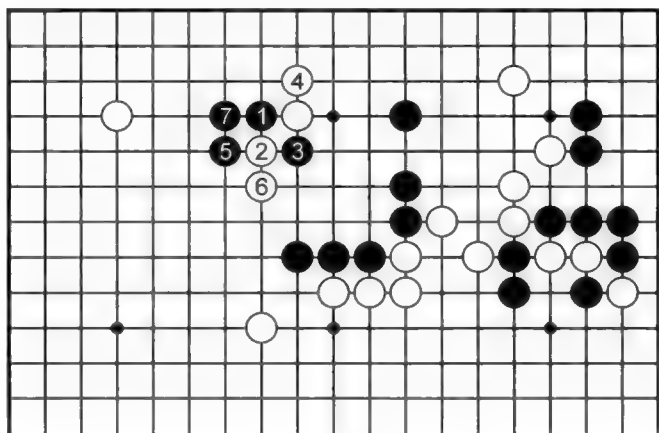


图2

图3 黑①碰时白②如在上面扳,黑③即反扳。白④打,黑⑤挺起,至黑⑥刺留下角上余味,黑⑥打是先手便宜。黑通过弃子已得到安定,可以满足!

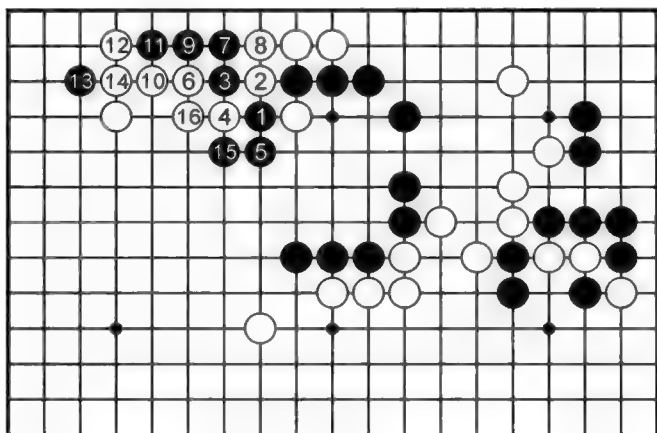
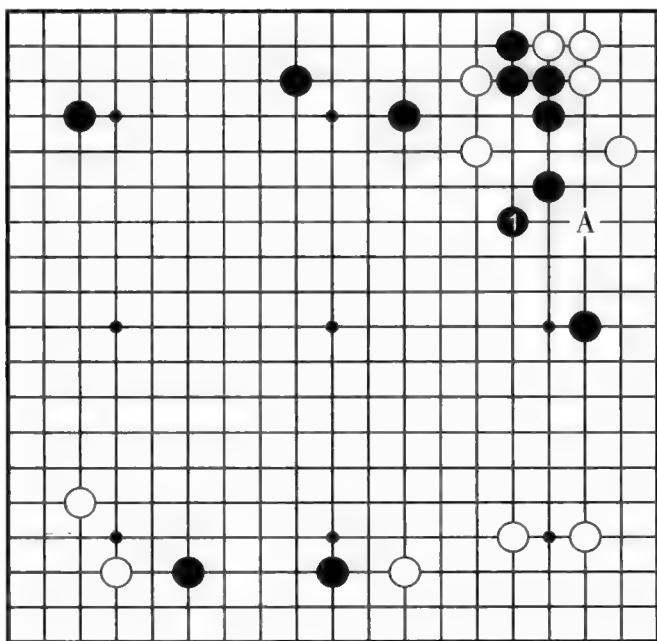


图3

第15例 黑①一般在A位补,现为了攻击白两子而尖出,白棋就面临防守的问题了。



第15例

图1 白①如到左边占大场，黑马上到右上角靠下。白③冲，黑②接后白⑤不得不补活。如不补，黑A位扳，白角将成劫活。黑⑥抢到左边大场，全局黑优。

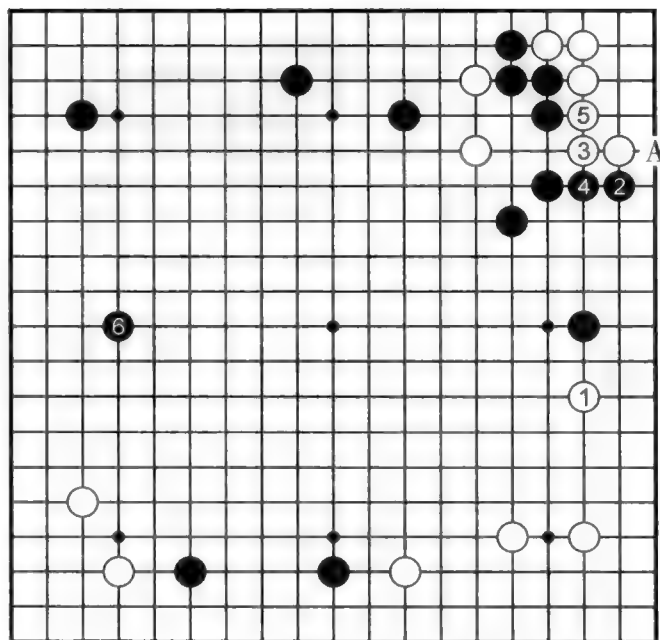


图1

图2 黑①挡时白⑤如脱先到左边占大场，黑⑥即扳，白⑦打，黑⑧点是要点。白⑨接，黑⑩接上后，角上是劫活。白⑦如改为A位曲，黑B位扳，白角不活。

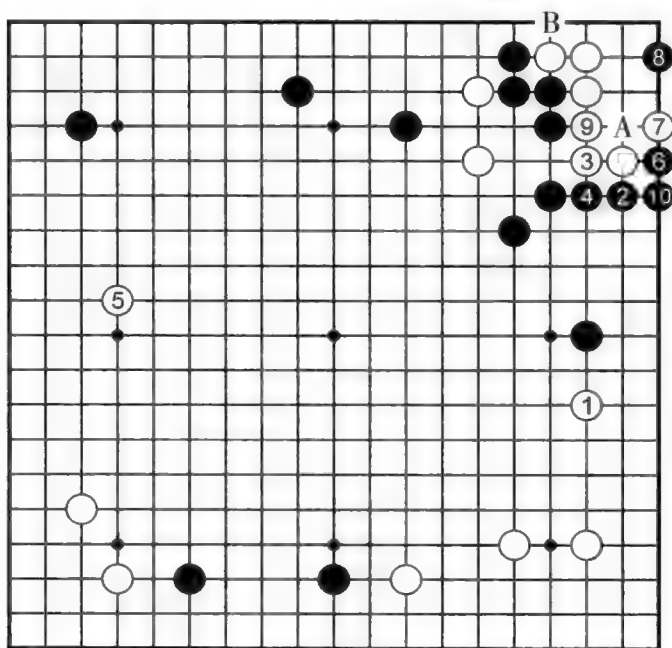


图2

图3 白①先并一手,解除了后顾之忧,角部已活。黑②接是本手,白③再靠出,黑④扳后白⑤长。上面黑空被破坏,而且黑▲一子显得很重复。

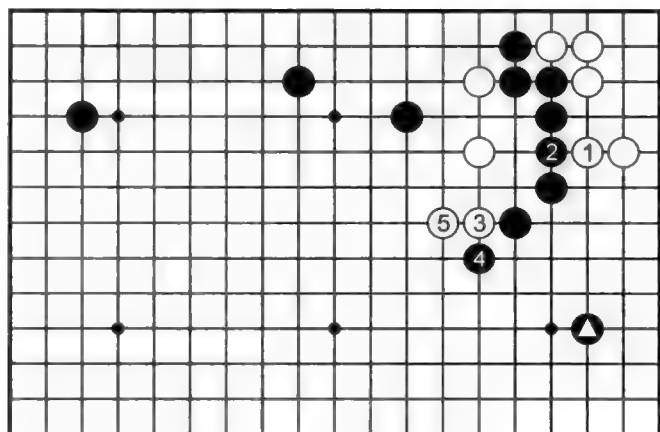


图3

图4 白①并时,黑②脱先到左上守角,白③立即冲出。经过白⑤、⑦先手交换,黑成为典型愚形。白⑨夹,黑⑩阻渡。白⑪关出,黑棋明显失败!

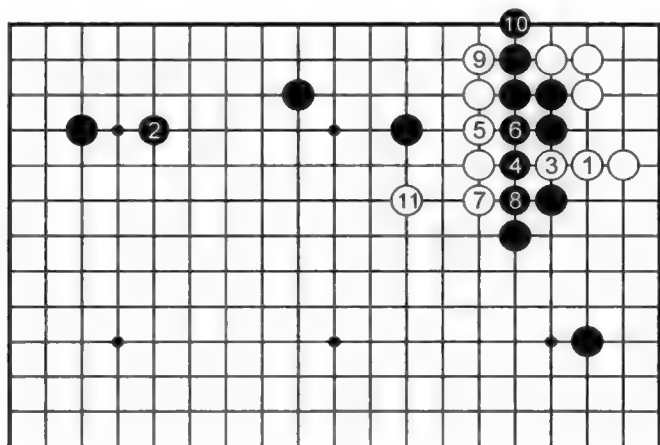


图4

第六章 官子手筋

在第一册中已详细介绍了各种官子类型。所以在此不再多述,本章以介绍官子手筋为主。

所谓官子手筋,是巧妙地运用手筋,对对方棋形上的缺陷或薄弱处进行冲击,或者补好自己的缺陷,从而获得官子便宜。

这类手筋有时甚至可影响到一块棋的死活,以迫使对方缩小所围地域的目数;有时是压缩对方目数;有时是在没有损失或损失很小时争取先手;有时虽只有一两目的便宜,但就这一两目甚至半目可使胜负颠倒。

初段棋手大多喜爱大砍大杀,痛快取胜,对“细棋”局面不太喜欢,但实战中这样大负大胜的对局毕竟不多。所以实战一定要掌握官子手筋,在实战中不断运用,才能提高棋力,进入更高段位。

第一节 与死活有关的官子

官子往往可以影响到一块棋的死活,在逼迫对方做活的同时得到官子便宜,或使对方目数减少到最低程度。对方如勉强不愿减少官子,则会导致整块棋玩完!

第1例 这是一例所有官子书必介绍的一个收官基本形,是一个典型的官子实例。角上是一个常见死活,如何官子要掌握。

图1 黑①立下,白②补活,以后黑A,白B。上面按黑C、白D双方立下计算,白后手得到六目。

图2 黑①立下时白②如脱先,则黑③扑入,白④提后黑⑤点,白棋不活。

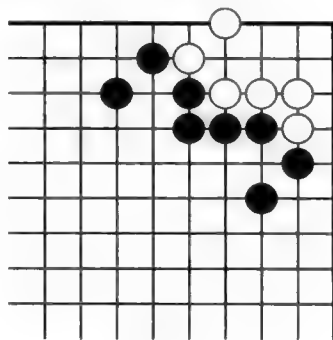


图3 黑①点入,白②顶,黑③再到左边是关键一手。白④顶,黑⑤扑入,白⑥到角上提,黑⑦提一子,结果白角先手可得三目,比图1少三目,但黑是先手。

图4 白⑥改为到左边提黑⑤一子,黑⑦挤打。白仍要8位提子,可得四目强,但是后手。

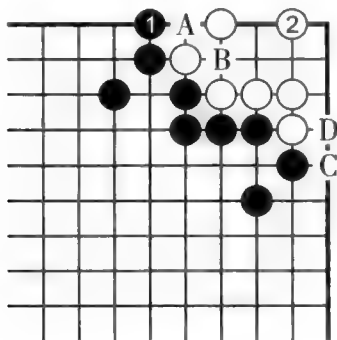


图1

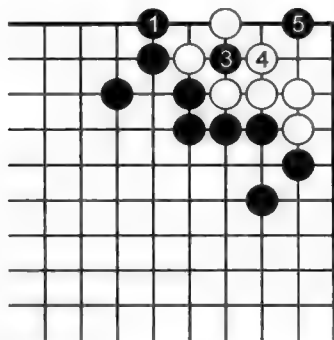


图2

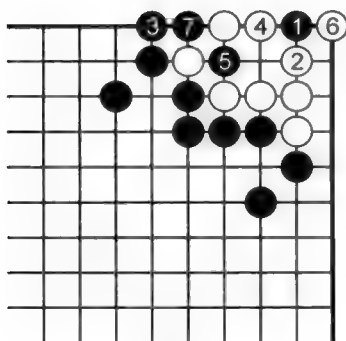


图3

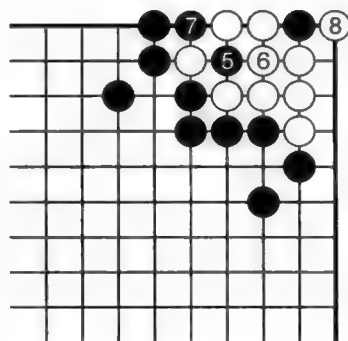
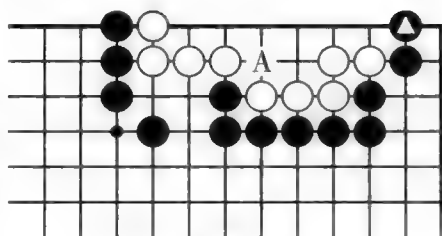


图4

第2例 此例白棋有三个缺陷,也是大多被围棋的缺陷:①右边有黑棋硬腿立下;②右边五子无外气;③有A位断头,这就给了黑棋可乘之机。

图1 黑①跳入,白②断吃,黑③断时白④提。由于左边白四子有外气,黑A位扳,白B位打吃,黑无所获。另外黑2位冲,白1位挡后,黑也无后续手段了。



第2例

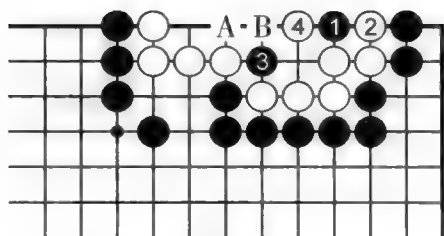


图1

图2 黑①先断才是正确次序,白②只有打,黑③托,好手。白④提后黑⑤接,白仍要在6位接才活棋。白棋只后手得到四目,黑如5位冲,白3位挡,白可得六目。

图3 黑①断时白在2位尖,黑③就冲,白仍要A位应。以下黑B,白C,和上图结果一样。

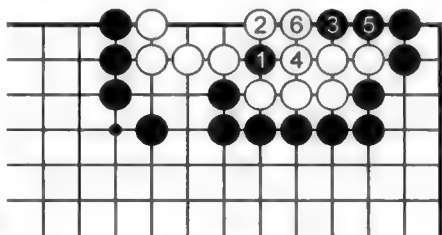


图2

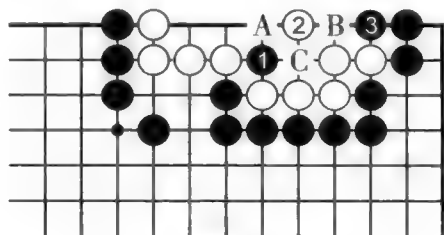
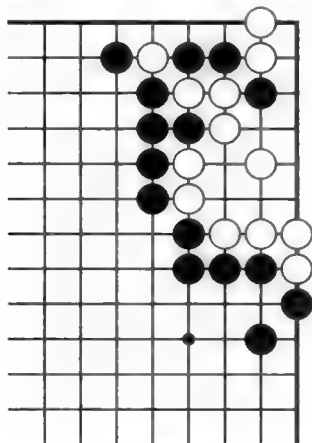


图3

第3例 白棋棋形有些缺陷,黑棋正好可以加以利用得到官子便宜。

图1 黑①点入,是利用白棋没有外气的缺陷来官子。白②打,黑③扑入,好手!



第3例

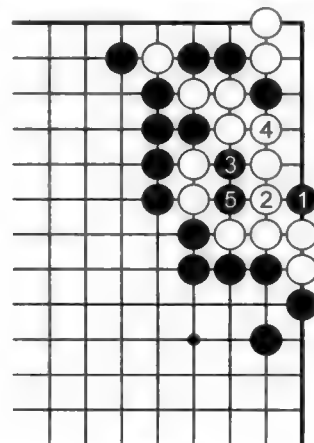


图1

白④只有接上,黑⑤提得白两子,官子收获不小。

图2 黑③扑入时白④提,无理!黑⑤马上挤打,白三子接不归,白被全部杀死。

图3 黑①靠入时,白②为防黑在此扑而接上是不想放弃白左边两子。黑③扑入打,白④如放弃四子到7位打,角上可活。现白④接,过分!黑⑤到上面扳,白⑥尖,黑⑦接后,白A、B两处均不能入子,白全玩完了。白如在C位提两黑子,黑即扑入,白仍不行。

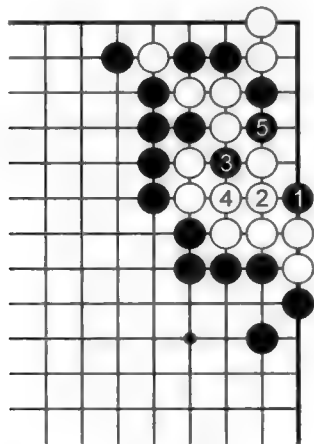


图2

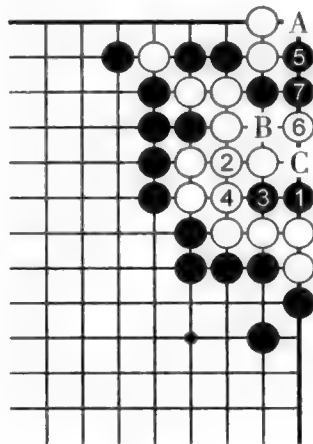
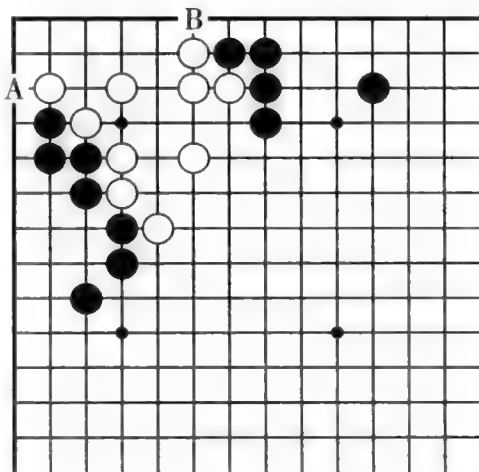


图3

第4例 这是在一般情况下黑A、B两边扳的官子,但是白有一定缺陷。黑如何利用这一有利机会?

图1 黑①到上面扳,白②打,黑③接后白④到左边虎。以后黑在A位扳,白B位打,黑C位接,是后手。而且不用再于D位接了,这样D位处白可多得一目。

图2 黑①先点一手是常用官子手筋。白②接是本手,黑③、⑤先到上面扳粘,白⑥补断。黑⑦、⑨再到左边扳粘,白⑩仍要接上一手。如此则黑可得到先手上边扳,白也比上图少了一目。



第4例

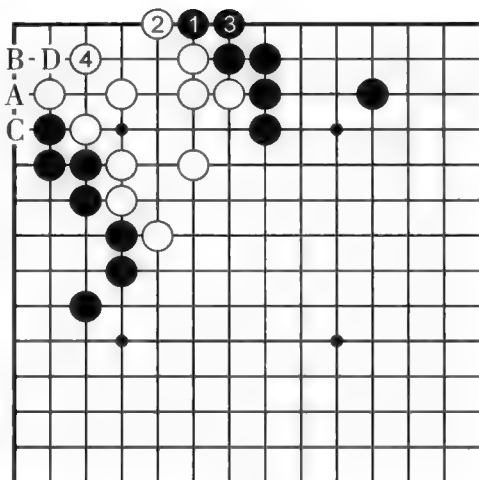


图1

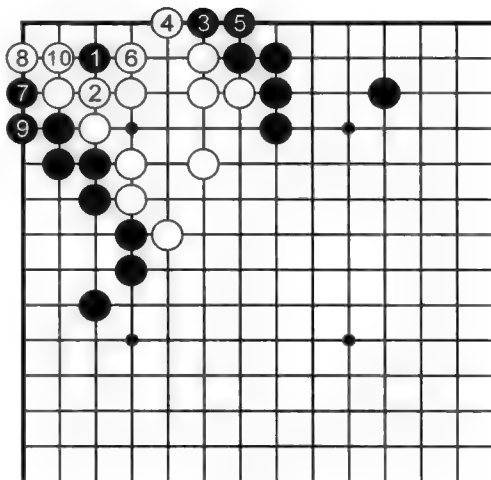


图2

图3 黑①点时白②挡,过分。黑③打后于5位夹,好手。白如7位阻渡,黑即于A位扳打做劫,此劫白重黑轻,白不会开。对应至黑⑦渡回,白比图1更亏。

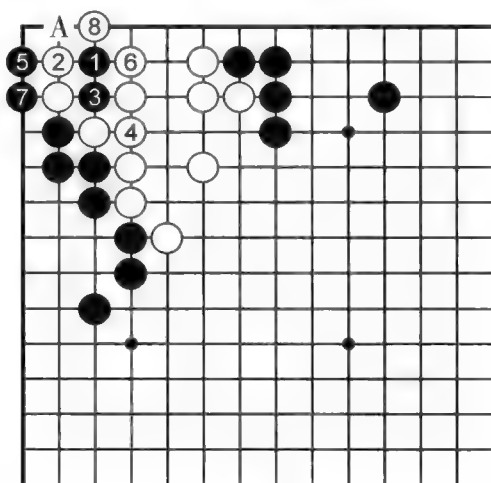
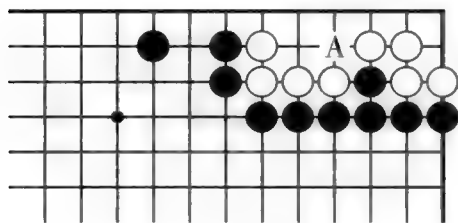


图3

第5例 黑棋如何利用白A位断头和白无外气的缺陷把白棋压缩到最小限度?

图1 黑①扳,白②打,黑③粘后白④接。黑不过先手压缩了白棋两目棋而已,白角获得了六目。



第5例

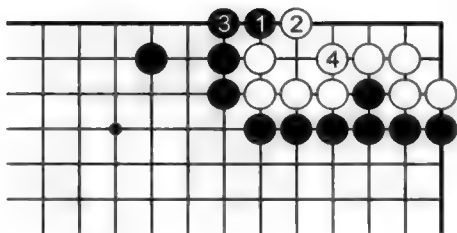


图1

图2 黑①点入是出名的“老鼠偷油”手段，白②接，本手。黑③渡回，白④到角上补活，正确。黑⑤冲后白角只剩两目了。

白②如在3位阻渡，白即于2位断，白尾巴被吃。

图3 黑①点时白②尖顶，黑③渡回，白④只有接上。黑⑤靠入，白⑥只有抛劫，白不利。

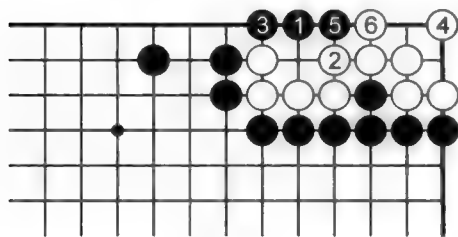


图2

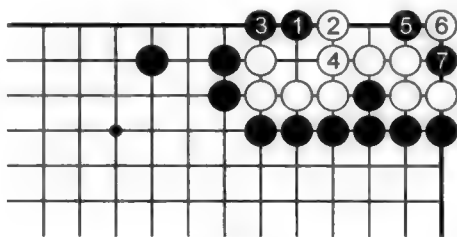


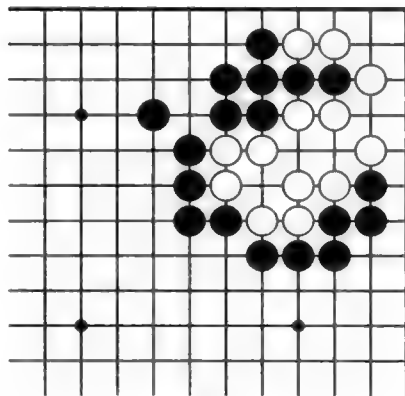
图3

第6例 角上白棋棋形完整，眼位充足，黑棋当然不能杀死。但白棋仍有一点缺陷，黑可适当地配合紧气，压缩白棋。

图1 黑①到上面扳后白②接上，黑已无任何后续手段了。

图2 黑①到右边扳才是好手，白②接后黑③长入，白④挡，但比上图少了两目。

图3 黑①扳时白②打，黑③即到上面断。无论白在A或B位打，左边两子均很危险。



第6例

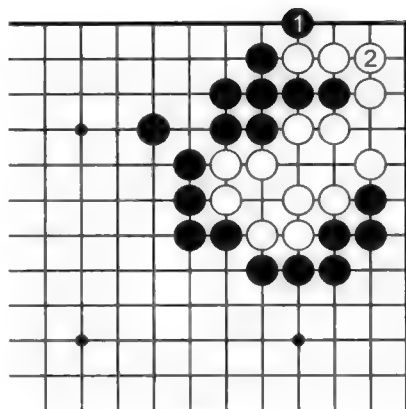


图1

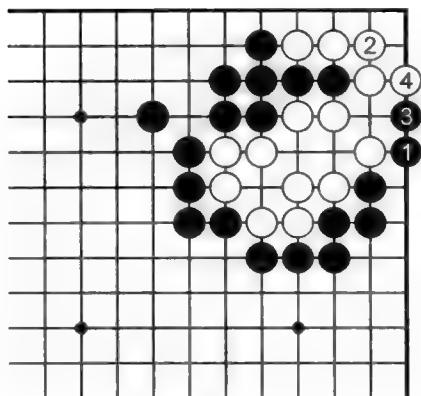


图2

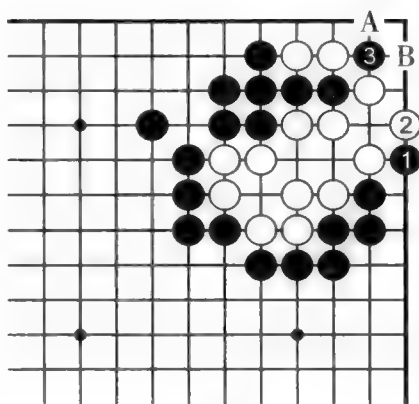
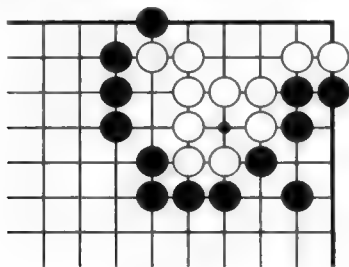


图3

第7例 此形既无外气太紧,也无眼位不足的问题,黑棋还有利可图吗?

图1 首先,此形如白先手在1位打,黑2位接,白可先手成七目。如黑先手在1位长,白A位打,黑2位接,白成六目,是黑后手一目。



第7例

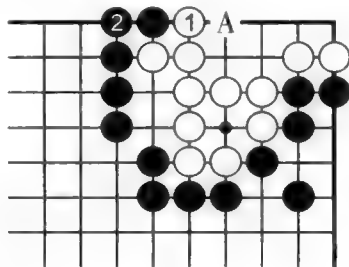


图1

图2 黑①点后白②尖顶,即可放置不走了,黑已取得了先手。以后黑A位接,白不应,黑再于B位打,白地将少一目。

图3 黑①点时白②接,黑③渡。白④扑入后黑⑤提,白⑥打时黑虽两子接不归,但白得地一共才六目。

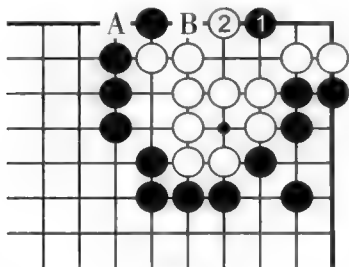


图2

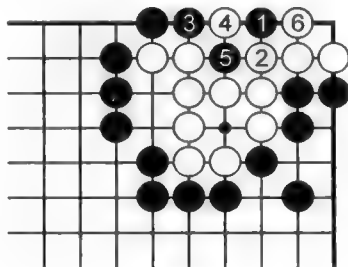
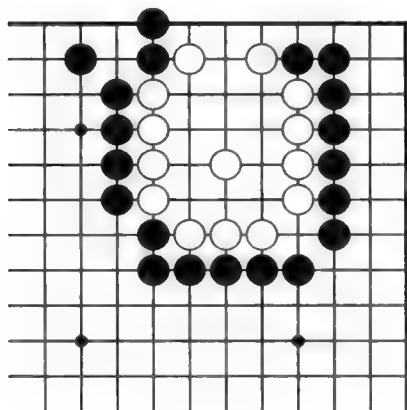


图3

第8例 白棋很整齐,只有上面有空隙可入,请按棋谚来设想结果。

图1 黑①扳是最坏的下法,被白②打后是后手,白中间成了十一目。



第8例

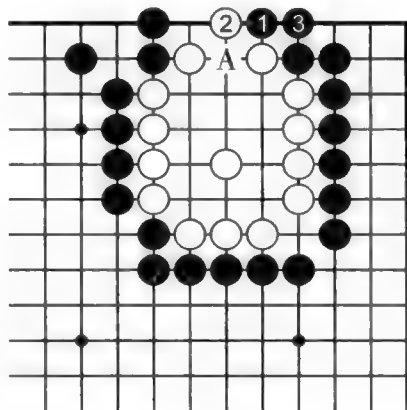


图1

图2 黑①挖入,白②在下面打是正应。黑③立下后,白④打,黑有▲一子接应,正好5位连回,至白⑧接,白得地八目,少了三目。

图3 黑①挖时白②在上面一线打,黑③即挺出。由于有黑▲一子硬腿,白无法吃黑两子,反而损失更大。

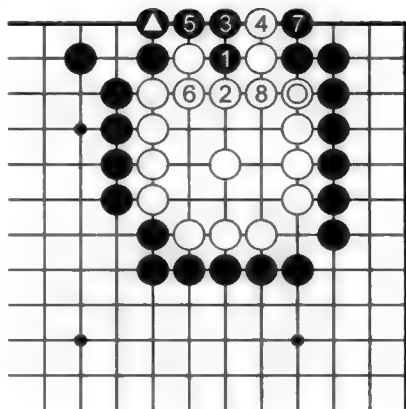


图2

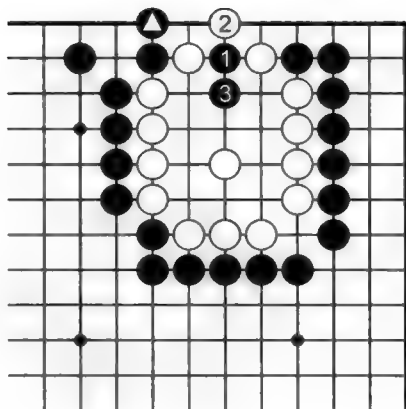
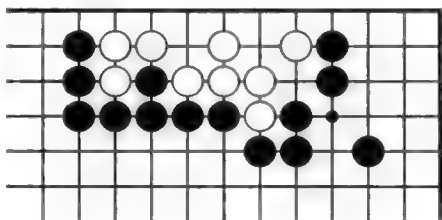


图3

第9例 当然是要黑子把白棋压缩到最少目数。

图1 黑①在右边扳,黑③粘上,白④补后,白得地五目。以后有A位扳的先手两目,可算成七目。



第9例

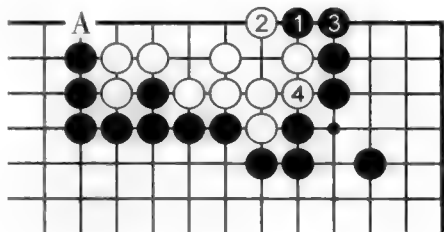


图1

图2 黑①换个方向如何呢?白②做眼后虽内部剩下四目,但仍有A位扳的先手两目。白②如在B位打,黑有C位点的手段。

图3 黑①先点入是常用官子手筋。白②挡下,黑③渡过,白④不能不接上吃黑

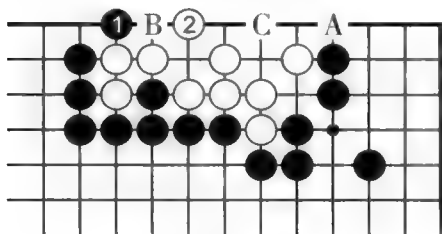


图2

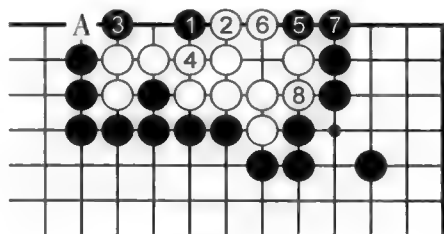
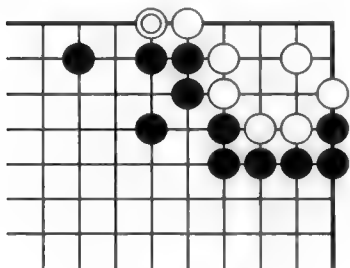


图3

●一子,否则不活。黑⑤再于右边扳,黑⑦接后,白⑧活棋。白仅得三目,而且黑保住了白A位扳。

第10例 白在◎位爬,是一手没有仔细思考的棋。由于白角棋形有一定问题,黑应抓住时机以取得官子便宜。

图1 黑①打,随手!白②接上后黑对角上已无任何手段了。黑如A位托,白B位团,黑无后续手段,结果白得七目。



第10例

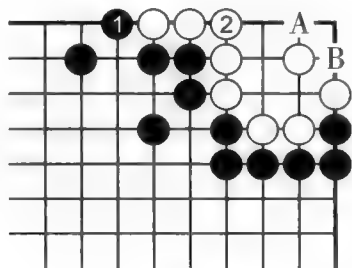


图1

图2 黑①到角上托,绝妙!白在角上团,黑③到左边扑入又是妙着。白④提后黑⑤打,白不能3位接,只有在6位补上双打点。黑⑦提后白⑧反提,白角剩下五目强,而黑在左边得到一目强,黑好!和图1相差约四目。

图3 黑①托时白②如接进行抵抗,过分!黑③扑入,白④提后,黑⑤抛劫!此劫只影响白棋生死,几乎与黑棋的损失毫无关系,白不行。

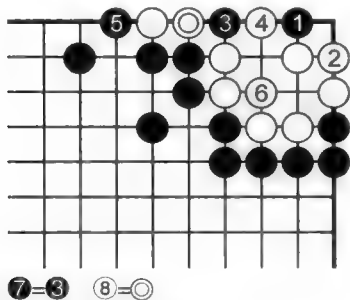


图2

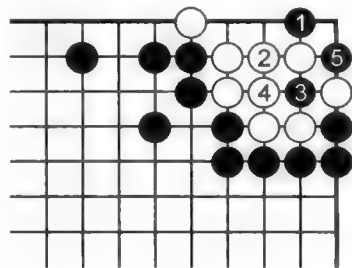
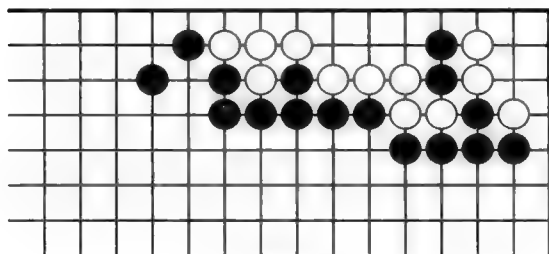


图3

第11例 白棋有断头,黑内有伏兵,黑就有机可乘了!

图1 黑①打,白②反打,黑③提,白④立下后,白尚有A位的打,而左边两子▲已无任何利用价值了!



第11例

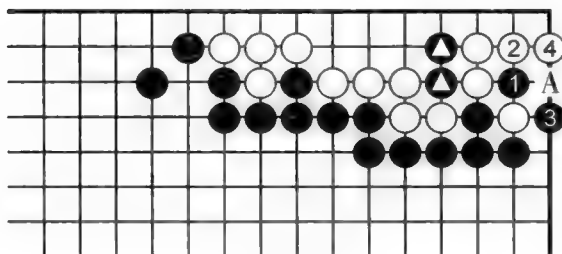


图1

图2 黑①断,正中白棋要害,白②到右边打黑两子。黑③扳,白④打时黑⑤接,白两边不入子,只好在6位提黑两子。黑⑦吃得白四子,收获不小。

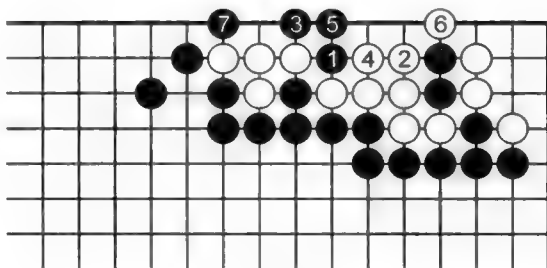


图2

图3 白②打,黑③就到角上夹,白④打,黑⑤得到先手吃下白一子,比图1所获多了不少。

黑③夹时白如5位接,黑即A位扳,白6位打,黑4位接。白仍是两边不入,白角被全吃,右边还要活棋。

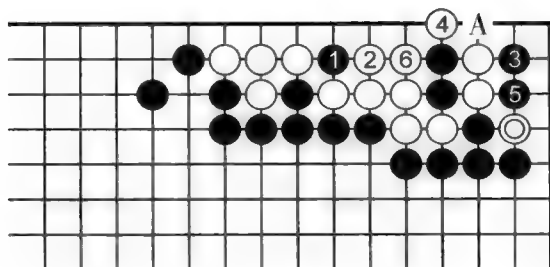
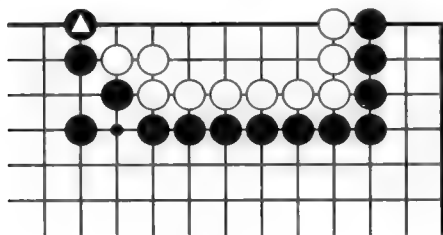


图3

第12例 白棋棋形非常完整,但黑左边有▲一子硬腿,总要有用处呀。

图1 黑①冲,过于简单。白②挡后中间成了“板六”活棋,黑仅得一目而已。



第12例

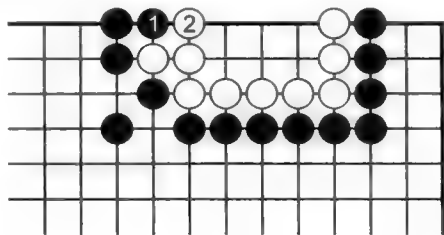


图1

图2 黑①到二线靠,好手。白②尽量扩大眼位,黑③尖,白④曲后,A、B两处各得一处,成为双活。

图3 黑①托时白②夹,黑③打后,白④只有做劫。黑⑤提后,白劫不利。白④如5位接,黑即A位冲,白则不活。

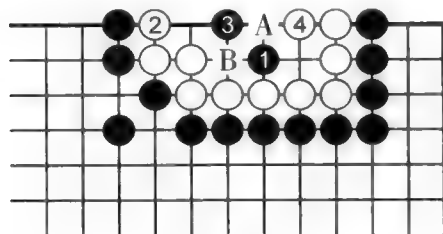


图2

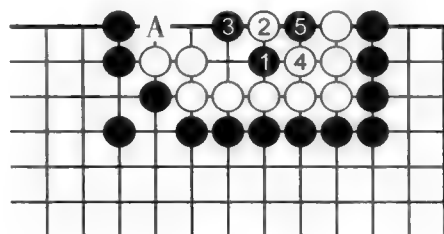
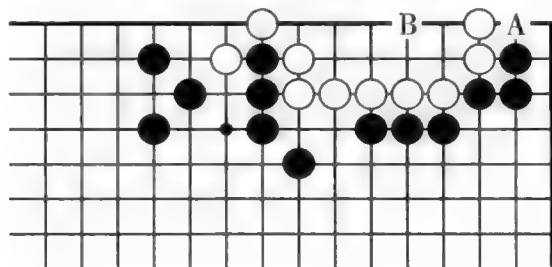


图3

第13例 白棋虽是“板八”，但有一个断头。黑棋要抓住这一缺陷，以取得官子便宜。黑如A位挡，白B位补无便宜可言。



第13例

图1 黑①点，抓住了要点，白②顶，黑③跳，白④扑入，黑⑤提，白⑥打，黑⑦到外面紧气后，白可开劫。也可于A位打，让黑B位扑两子白棋，成为图2，不管如何，都是黑便宜。

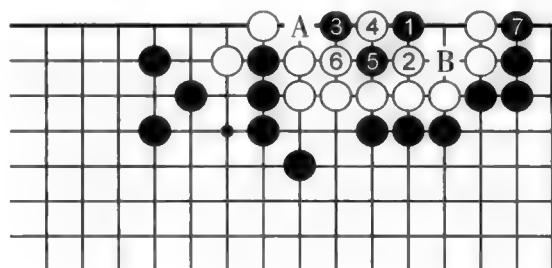


图1

图2 黑①先点，白②接，黑③再点，白④顶后至白⑧打。白棋没有了上图中选择打劫的机会，只有让黑9位倒扑白两子！

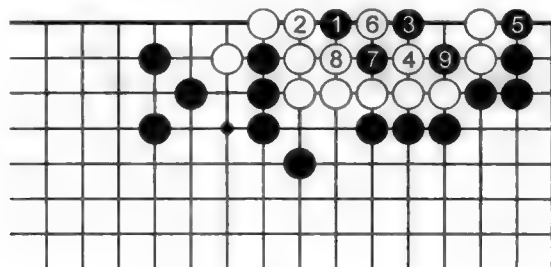


图2

图3 黑①点时白②靠下,黑③挤入,白④提黑两子,黑⑤再扑,白是“刀把五”。白如1位提,黑即A位点,白死。所以白只有A位补活,黑B位提白子,左边为黑所得。

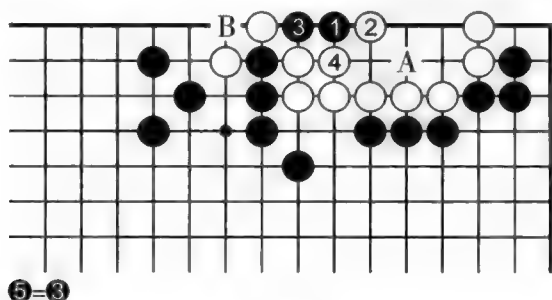
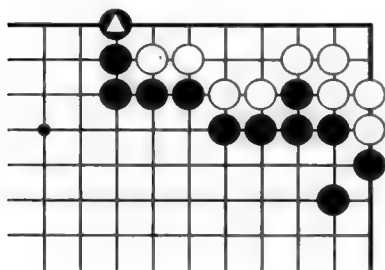


图3

第14例 黑棋有▲一子硬腿,白有两个断头,黑棋当然有官子便宜,但能得到多少就要推敲了。

图1 黑①夹是对黑▲一子硬腿的常用手段,但结果并未发挥最大能力。白②打后于4位粘上,白角有六目。



第14例

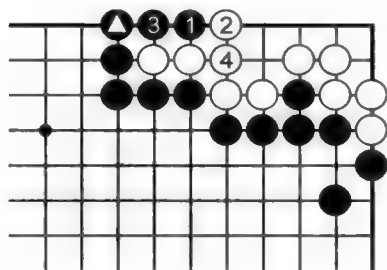


图1

图2 黑①点入,好手! 白②接,黑③曲,白④做活,正确! 至白⑧挡,白仅后手活了两目。

图3 黑①曲时白④如打,黑⑤接后白⑥又舍不得五子。黑⑦到角上靠,白⑧只有抛劫,白不利。

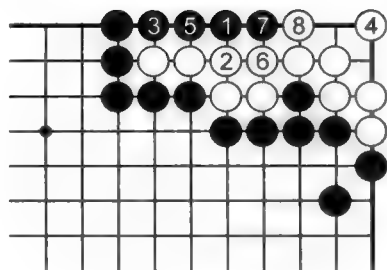


图2

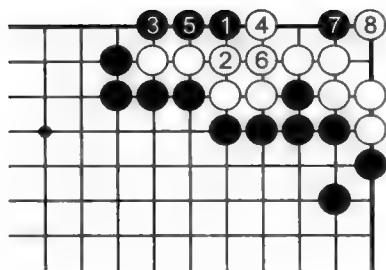


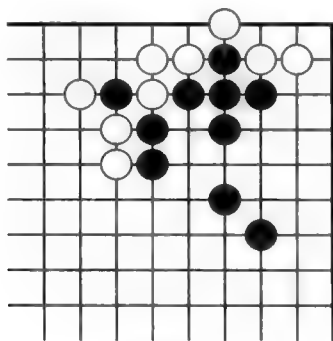
图3

第二节 得利的官子

官子时要想杀死对方整块棋不容易，但通过官子取得相当利益才是常见的官子。本节就是以实战中常见的棋形加以详尽介绍。

第1例 以此例为典型官子形，研究一下黑白双方先手如何收官才能达到最佳效果。

图1 黑①挡下，大官子。白②立后黑③挡，保住了白向下侵入官子的七目，但是后手，略有不满。



第1例

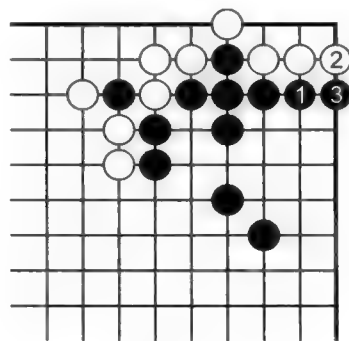


图1

图2 黑①顶是争先手的官子手段。白②曲出，黑③挡，白④吃，黑⑤挡后白⑥提，如脱先，黑即在A位做劫。至此，黑虽然少得三目，但得到先手。选择图1还是本图，黑可根据全局官子而定。

图3 白①曲,黑②挡后白③扳,至黑⑥接,以x以内为记,黑可得到八目。

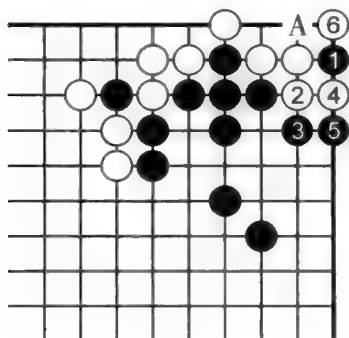


图2

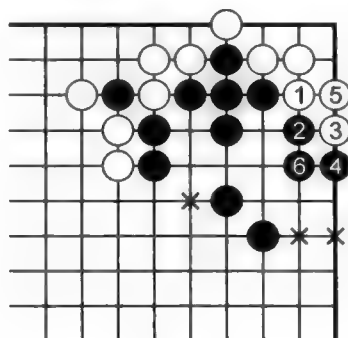


图3

图4 白①如改为跳入,黑②冲后在4,6位两处连扑两手后再于7位夹。白棋尾巴上的数子接不归,吃亏更大!

图5 在此形中白①尖是官子好手! 黑②挡下,白③接,黑④跳,白⑤托,至黑⑧接上后按图3中x印内计算。白角上少了一目,但白A位冲,黑B位挡后,黑仅得五目,如此,则是白多得两目。

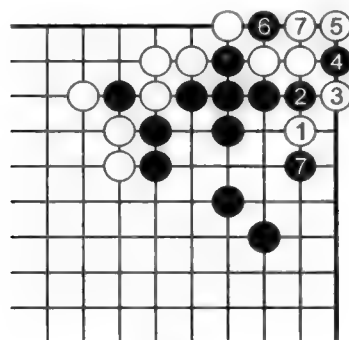


图4

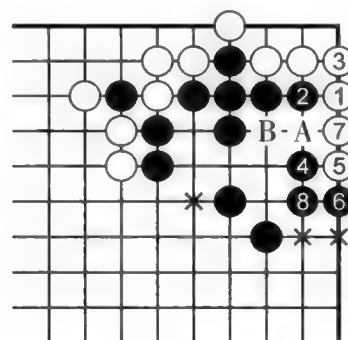
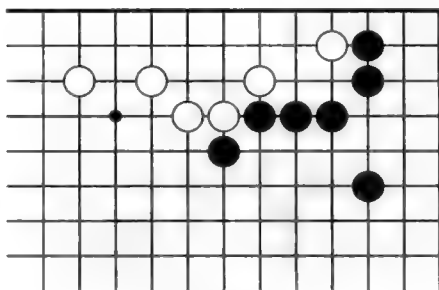


图5

第2例 黑棋有整齐的厚势,在角上如何收官才能取得最大利益?

图1 黑①夹,白②反夹后,黑③吃得白一子,但并不充分,这只能算初级水平,要有一个飞跃才行。



第2例

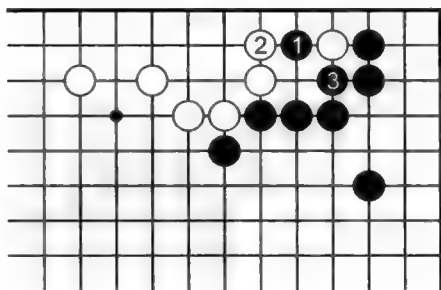


图1

图2 黑①夹，妙手。白②接，黑③顶，白④冲，黑⑤先手吃下白一子，比上图明显便宜。

白②如改为6位挡，黑即4位打，白②接，黑③接。虽是后手，但以后有A位扳的先手之利。白改为4位冲，黑仍3位夹，结果相同。

图3 黑①夹时白②顶，无理！黑③打，白④接，黑⑤也接上，白差一气被歼。

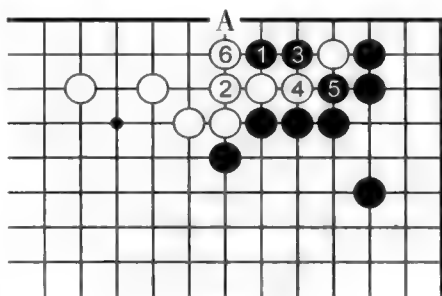


图2

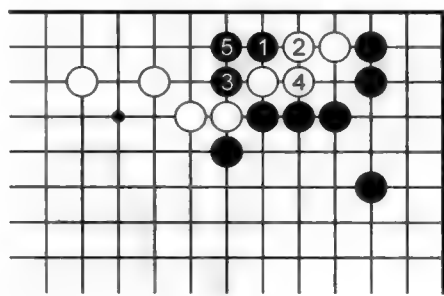


图3

第3例 黑棋要充分利用白棋的缺陷以取得最大的利益才算成功。

图1 黑①扳，无谋！白②跳补，好手！黑所获不理想。白②如A位应，黑有2位跳入的手筋！

图2 黑①跳入，好手筋，白②尖顶是正应，黑③渡过。白④打，黑⑤接后白⑥还要补上一手，黑棋先手获利比上图多。

图3 黑①跳时白②曲应，大恶手。黑③扳，白④阻渡，无理！黑⑤先到左边断一手，好！白⑥只有打，黑⑦上冲，白尾巴上四子被吃。

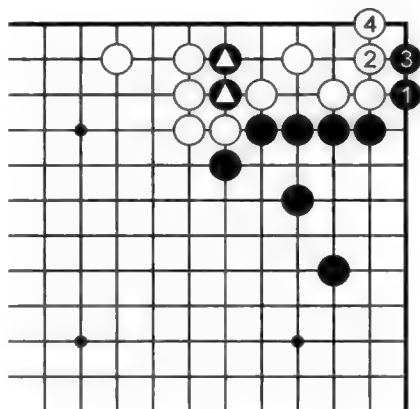


图1

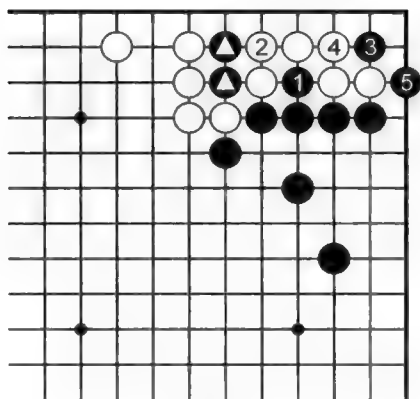
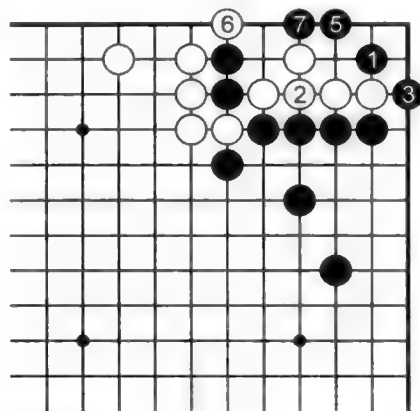


图2

图3 黑①直接夹才是正确手筋。白②如3位立下阻渡,黑即2位卡打,白不行。黑③渡过后,白如脱先,黑⑤尖,白⑥只有打,黑⑦长入又取得六目利益。

图4 黑①夹时白②团,黑③渡过。黑⑤接后,就有了在A位打的手段,白⑥不能不补。黑先手,比图1多破三目。



④脱先

图3

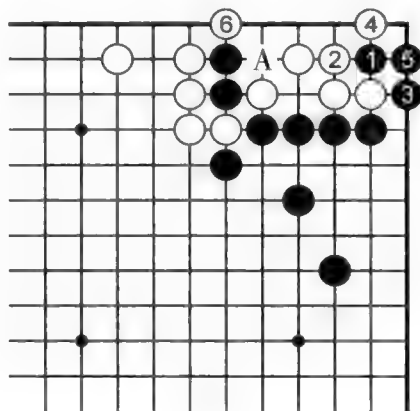
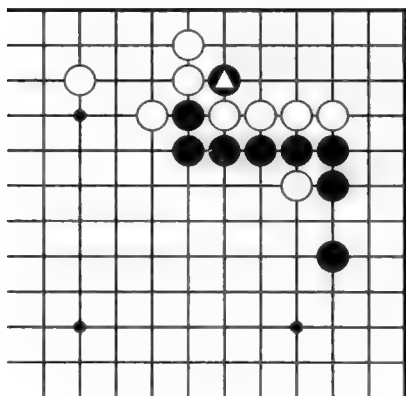


图4

第5例 右上角好像已经成了白地,但白四子气紧,而且黑潜伏在内的一子▲应有余力可用。

图1 黑①、③扳粘,白②、④扳虎,是一般官子。黑无利益,黑▲一子也没发挥任何作用。



第5例

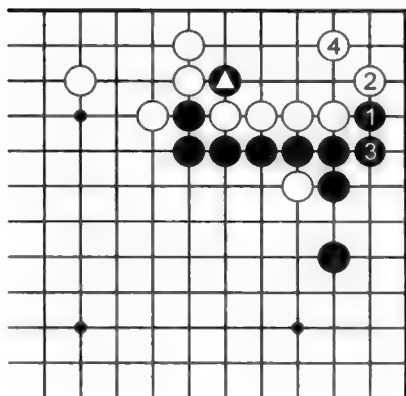


图1

图2 黑①扳时白②退是本手。黑③再长,至白⑥接,黑棋先手获利,也是双方正应,否则如下图。

图3 黑①扳时白②如扳,黑即于3位断,白④打,黑⑤立下,白⑥吃后形成了所谓典型“大头鬼”的下法。至白⑫于1位接上,黑⑬扳后白棋死活成了问题。

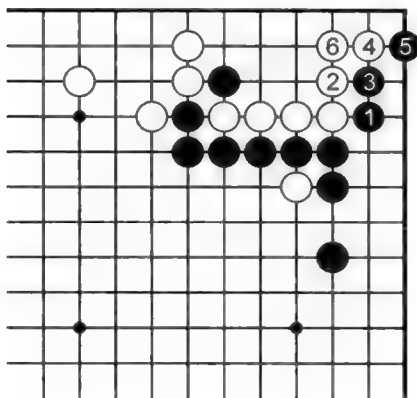


图2

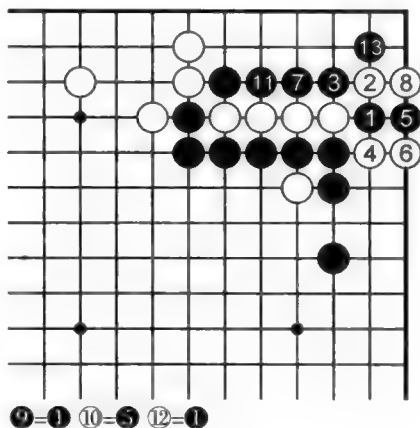


图3

图4 白⑭是最顽强的手筋,局部来说是妙手。但此时却因结果是黑先手劫,而且是黑掏白空,白劫若负损失巨大。可以说,黑是万劫不应,当然白大亏,所以应按图2为正应。

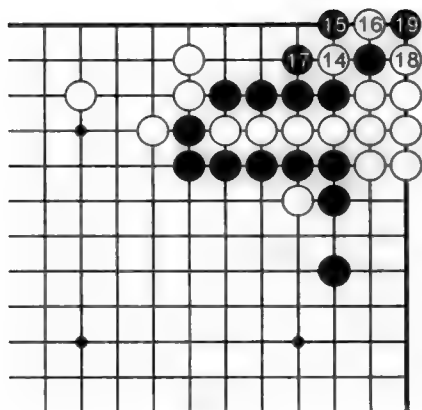
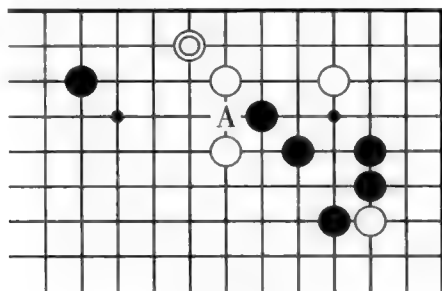


图4

第6例 白在◎位尖无疑是要连回角上一子白棋,同时防止黑A位冲。但白角仍然有薄味,黑棋可得到相当大的官子便宜。

图1 黑①到角上托,是一般官子,没有冲击白棋薄味。至白④虎,黑虽得到一定官子,但不够充分。



第6例

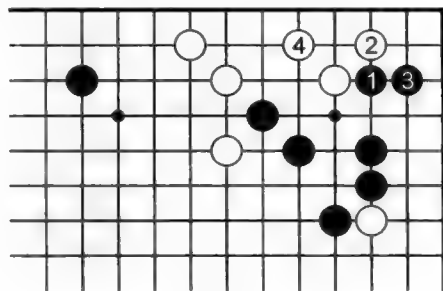


图1

图2 黑①到上面托是官子的奇手!白②扳是正应。黑③长,白④虎,黑⑤曲回,角部尽为黑所有。

图3 黑①托时白②扳以抵抗。黑③跳下,将白棋分在两处,白棋不行。

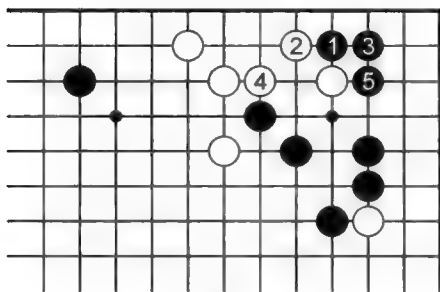


图2

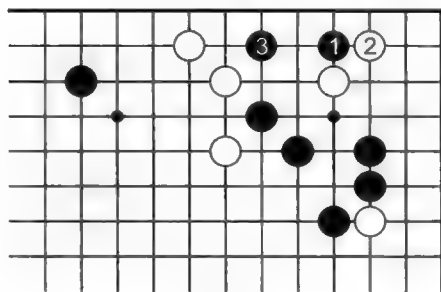
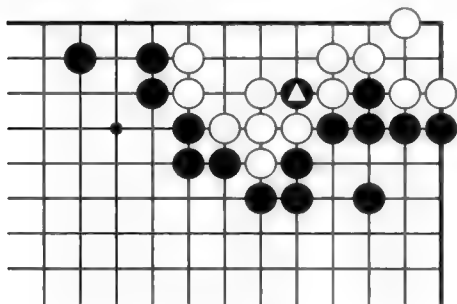


图3

第7例 白棋味道有些怪怪的,而且黑棋有▲一子卧底,不能让它无用武之地。

图1 黑①扳,白②退,黑③跳入是手筋!至黑⑦接,白成地九目。如白先手到7位扳,白可成地十四目,破黑一目。如此计算,黑①至黑⑦是后手六目。



第7例

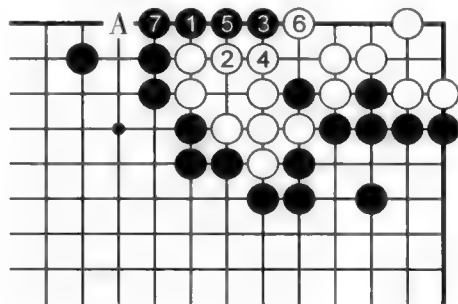


图1

图2 黑①改为扳打,是在利用黑▲一子卧底,但至黑⑦接,白只五目强,因为以后黑有A位的扳。

图3 黑①夹,白②反夹,黑③渡过。至白⑧打,黑⑨接,白角部成了七目。

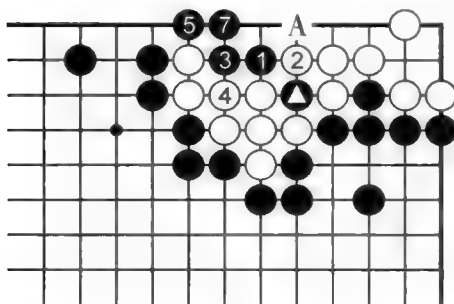


图2

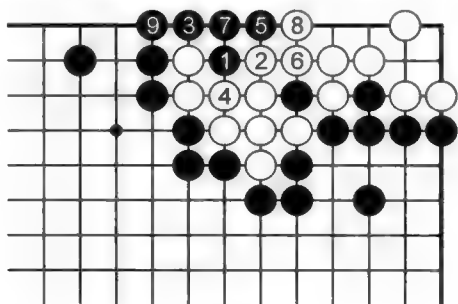


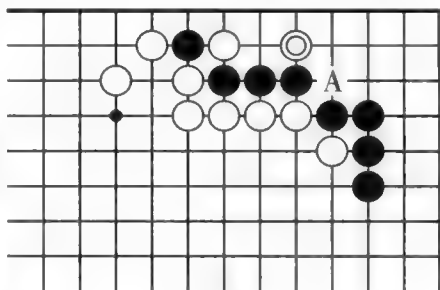
图3

⑥=▲

总之,以图2为正应。

第8例 白在◎位夹是想利用白棋A位断点以得到官子便宜,但有些失算。黑棋应奋起反击才行。

图1 黑①到右边扳,太软弱了,也没精心计算一下。这样随手下棋,棋艺水平很难提高。白②马上接上打,黑③接上,太亏。



第8例

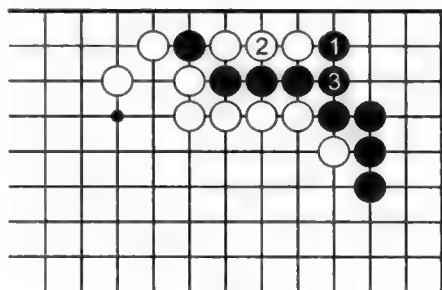


图1

图2 黑千万不要怕战斗,没有战斗就没有围棋。白②打,黑③提后白④虎,顽强!黑⑤打,白⑥提,黑⑦扳时白⑧团。黑⑨提,成劫争,但黑是宽气劫,黑无所畏惧。白④如在9位接,黑只5位紧气,白即被吃。

图3 黑⑦扳时白⑧到角上扳,黑⑨抛劫。这是连环劫,白不能活。即使白A位打,黑B位立后,白仍是死棋。

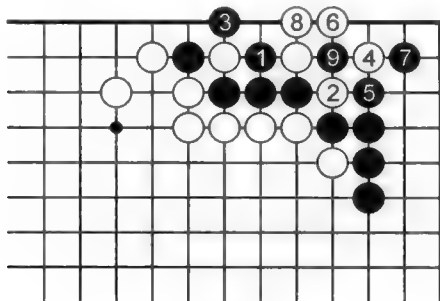


图2

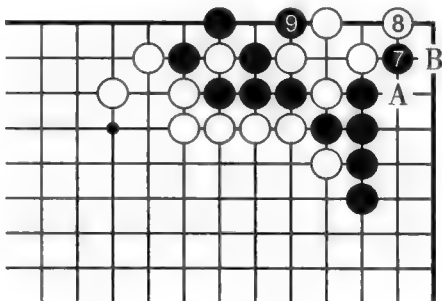
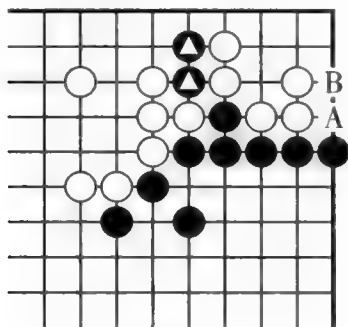


图3

第9例 黑棋在白棋内部有▲两子伏兵,在右边有黑棋硬腿。如不在角上取得一定官子利益,仅仅在A位冲,白B位挡后也太对不起黑两子伏兵了。

图1 黑①利用硬腿和▲两子余味跳入,白②在上面打是正应。白④接后,黑比在3位冲多得两目。



第9例

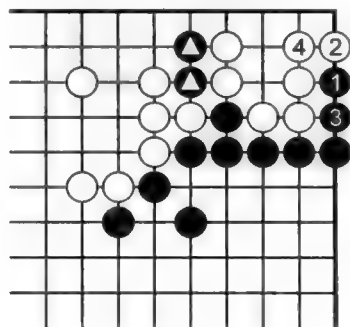


图1

图2 黑①托入时白②不让连回,无理!黑③打,白④提后,黑⑤平,白⑥扳,黑⑦打。白⑧只有打,黑⑨提后成劫争,此劫是黑无忧劫,白不行!

图3 黑④打时白④接,也不行。因为黑⑤到上面打,白被全歼。

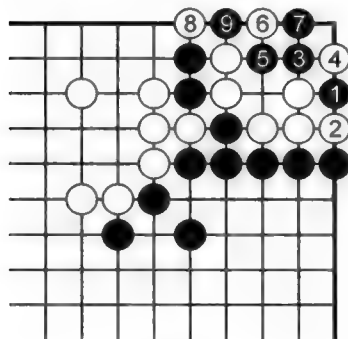


图2

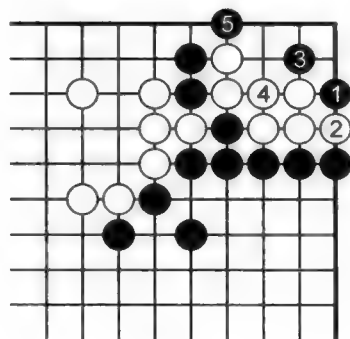
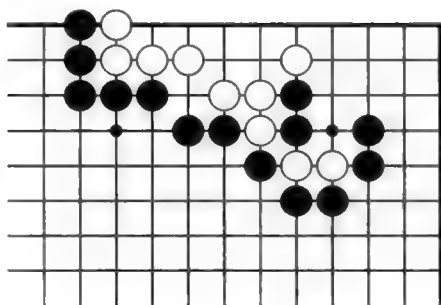


图3

第10例 黑棋先手如何阻止白棋进入角部,以达到不在官子上吃亏?

图1 黑①扳,白②接后上面白棋已成活棋。黑如A位点,黑B位立下,白活。以后白有C位夹的后续大官子,黑如补一手,则成后手。



第10例

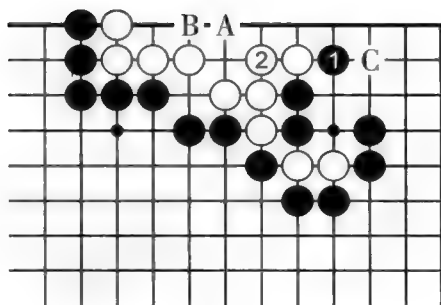


图1

图2 黑①断是利用白棋气紧的好手筋。白②在右边先打一气,希望留有余味。但经过黑⑤打、黑⑦立后,黑取得先手封住白棋,保住角部实空。

图3 黑①断时白②向右长,黑③打,黑⑤连打。即使以后白有A位飞求活角的手段,但左边黑棋获利颇丰,白得不偿失。

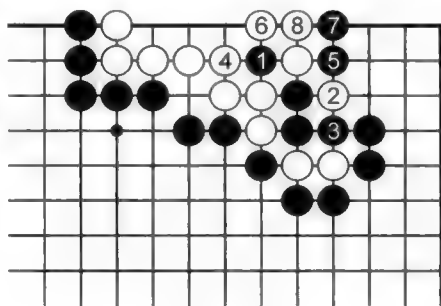


图2

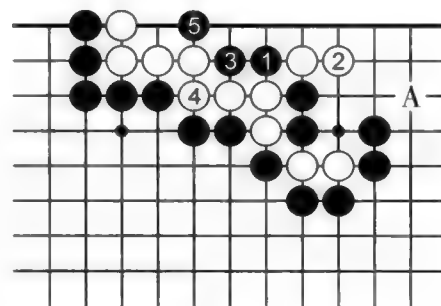


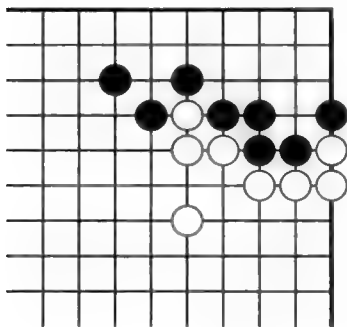
图3

第11例 黑角本应补一手棋,白棋应抓住时机取得官子便宜。

图1 白①打,及时!黑②反打,正确。白③提,黑④退也是正应。黑如在A位打,白有B位反击的手段,黑损失惨重。

图2 白①打时黑②接上,无理!白③即到左边断,至黑⑧接时白⑨到角上尖顶,黑⑩扳,白⑪抛劫,此劫明显黑不利。黑⑩如改为A位立,白即10位紧气,黑被吃。

图3 白企图多获官子,在1位点,黑②接,白③断。至黑⑧,白⑨跳下,黑不能A位冲,而是到左边紧。白⑪渡,黑⑫扑是紧气好手,白⑬打后白被吃。



第11例

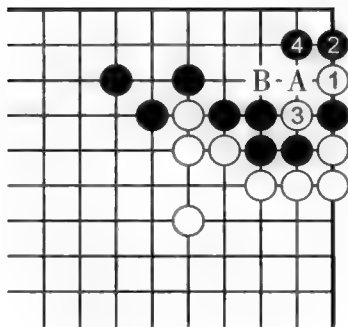


图 1

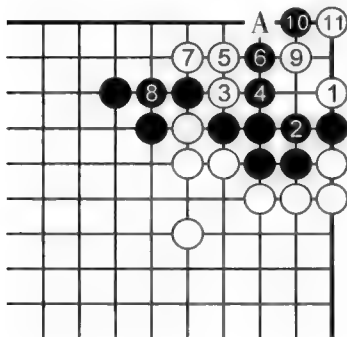


圖 2

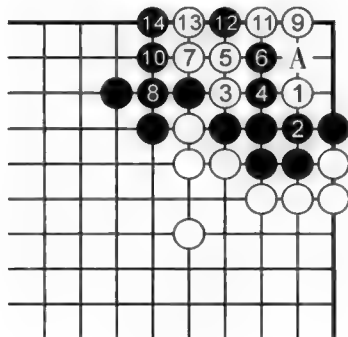
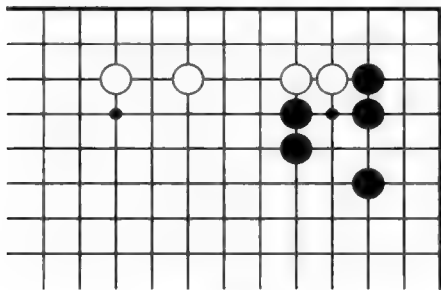


图 3

第12例 发现官子手筋要有敏锐的棋感,如你能一眼就看出白棋的破绽,那说明你的棋力在业余3段以上了。

图1 既然成为一个官子问题,就不会是在1位扳、3位粘这样简单,思路要放开阔一些才行。



第12例

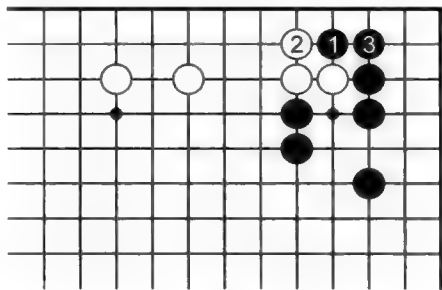


图 1

图2 黑①夹,看似简单,但在实战中和做题目要相差两三段水平呢!白②长是正应,黑③拉回。黑虽后手,但还有进一步官子的利益,黑好!

图3 黑①夹时白②曲下,无理。黑③扳,白④打,黑⑤反打,白⑥挤打。至黑⑨接,白⑩紧气,黑⑪也紧气,白差一气被吃。

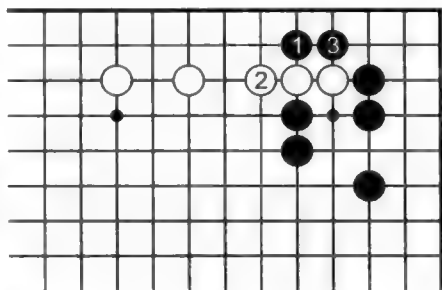
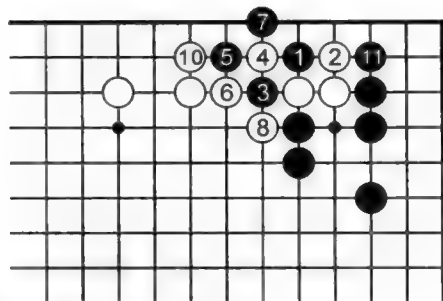


图2

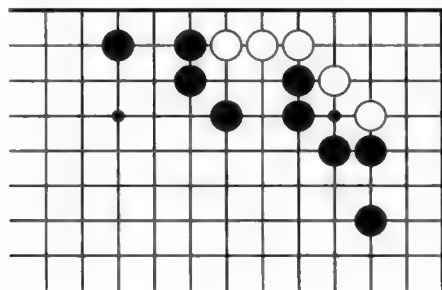


⑨=④

图3

第13例 白棋角上形状看上去就有些别扭,总会觉得有薄弱之处!但从何入手就要推敲一下了!

图1 黑①、③扳粘,虽说先手取得了一点官子,但并没有找到白棋要害。



第13例

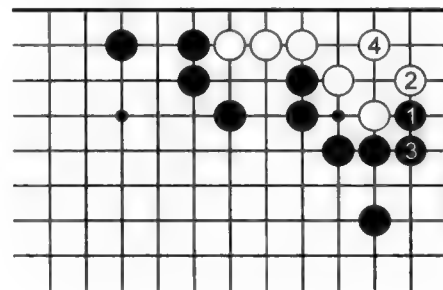


图1

图2 黑①嵌入,好手!白②只有在上面打,黑③立下,白④挡,黑⑤曲并吃下白一子。白⑥立,否则白不活。黑仍是先手,比上图取得了更多的利益。

图3 黑①嵌入时白②在右边打,企图抵抗,但无理!黑③长出,白④不得不接。黑⑤打后到7位曲,白差一气被吃,全部白棋玩完了。

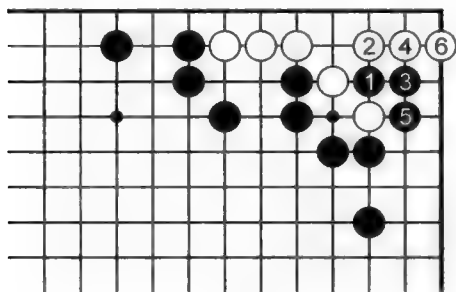


图2

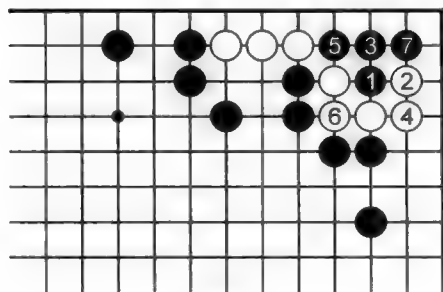
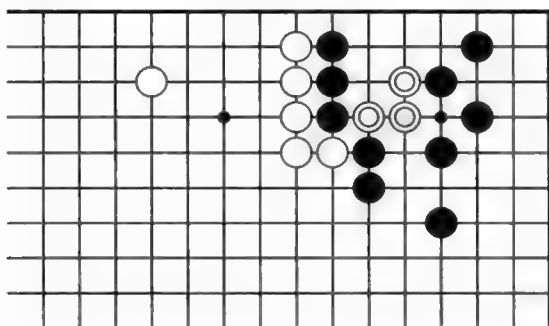


图3

第14例 黑棋如何在吃白◎三子时官子上不吃亏？

图1 黑①托,白②扳,黑③接上。白②是先手得利。黑③如在A位打,白B位接后仍要在3位补。



第14例

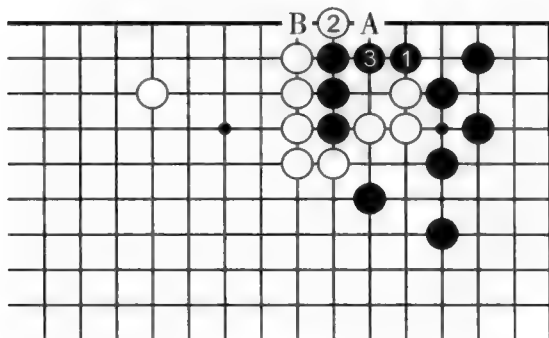


图1

图2 黑①向左边长出气来,既占了官子便宜,又吃掉白三子。但白②马上尖顶紧黑气,对应至白⑧枷,黑差一气被吃。

黑①如在5位立,白仍2位尖顶,结果仍是白吃黑。

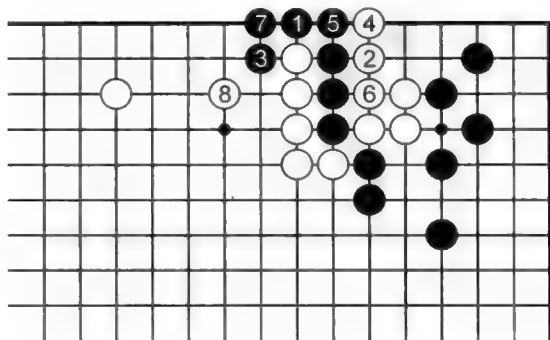


图2

图3 黑①在一线尖是此时好手!白三子已无疾而终,白②立时黑③团住,此图比图1多两目。

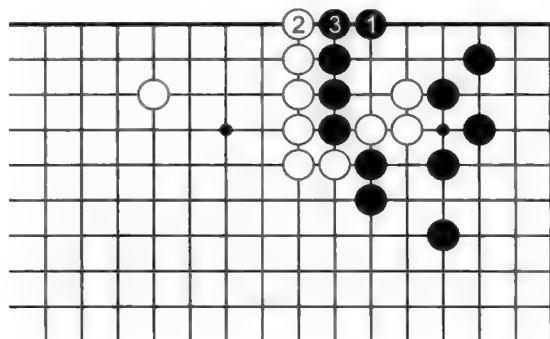
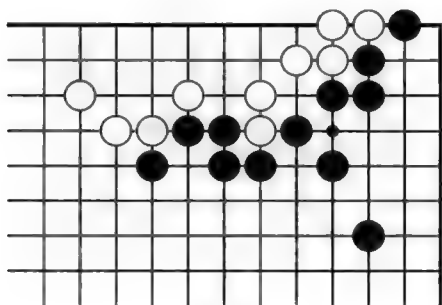


图3

第15例 这是一题在实战中出现的棋形。黑棋抓住了白棋的露着,一举奠定了胜局。



第15例

图1 黑①冲,白②挡,黑③、⑤连打后再在外面7位紧气,但白⑧先打,黑无所获,而且还有A位被白吃去一子的官子!

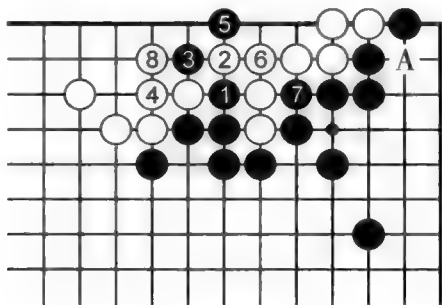


图1

图2 黑①嵌入,妙手!白②打,黑③立后白④接是正应。黑⑤打,白⑥打时黑⑦提去白四子,而且A位断点已不存在了!

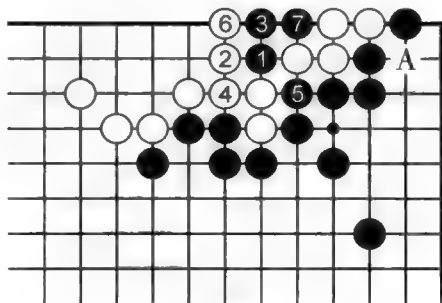


图2

图3 白④到上面一线打,无理!黑⑤挤入,白⑥提黑两子,黑⑦先到外面打后再于9位打,白⑩时黑⑪提白两子,白尾巴上五子接不归,损失比上图更大!

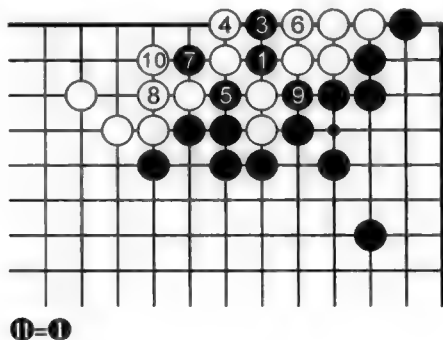
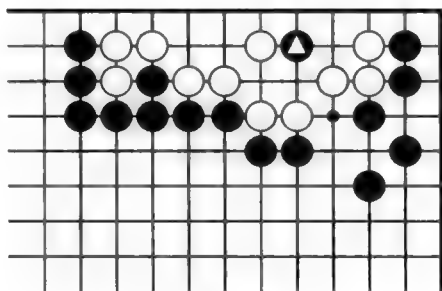


图3

第16例 白棋有三个缺陷:外气紧,断点多,加上一子黑▲伏兵。黑棋可以获取一些官子利益。



第16例

图1 黑①扳,白②打,黑③接后白④团。黑虽利用了黑▲一子,但获利不大!

图2 黑①尖是官子好手,白②接上是此时最佳应手。黑③渡过,白④立下,黑⑤团,否则白A位打,黑▲一子接不归。白⑥,黑⑦,白⑧做活,白后手仅得到两目。

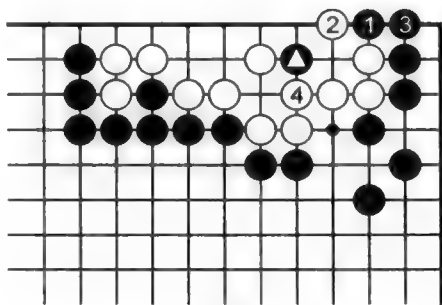


图1

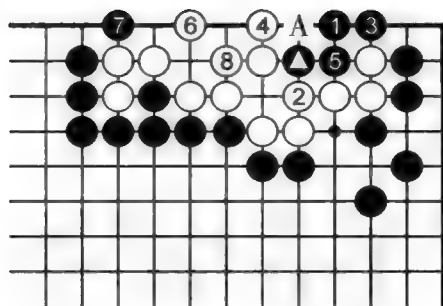


图2

图3 黑①尖时白②阻渡是行不通的。黑③先到左边断一手，妙！白④打，黑⑤就到右边挤入，白⑥接，黑⑦到外面紧气，白⑧立下活棋，黑⑨吃去右边白四子。

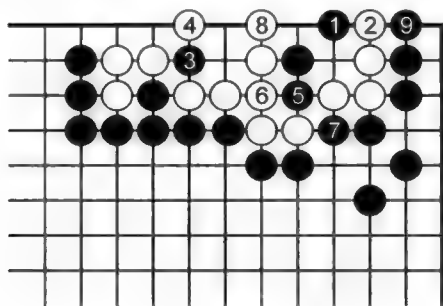


图3

图4 黑如直接到右边断，对应至黑⑦，只能后手吃得白三子。

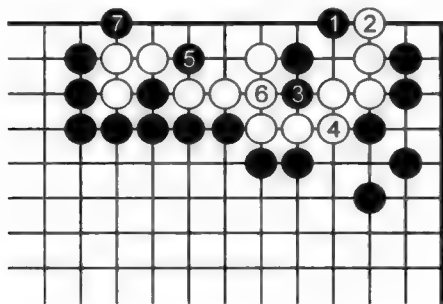


图4

图5 黑③在右边断时白④打吃,方向不对。黑⑤立下,白⑥打,黑⑦即冲,白⑧接上。黑⑨断,白⑩提两黑子,黑⑪紧气,白不得不到A位开劫!此劫黑几乎是“无忧劫”。

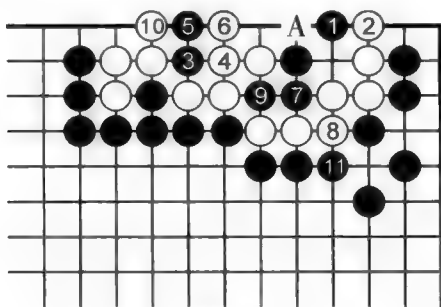


图5

图6 当黑⑤立时白⑥回头到右边打,还算及时。黑⑦扳后白⑧只有挤打以求活棋。黑棋得到先手吃下左边三子,这和图4的区别就是先后手。

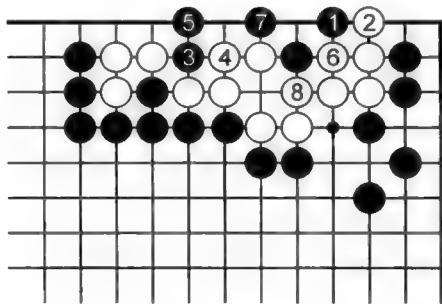
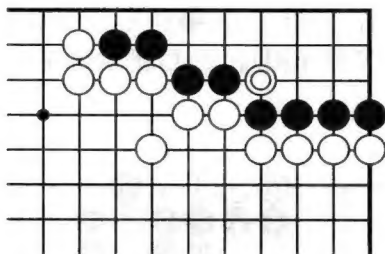


图6

第17例 白企图利用黑棋断头来取得官子便宜,所以在◎位断。对于黑棋来说,最佳应手也就是如何把损失减少到最小限度,在哪里?



第17例

图1 黑①到二线打,企图征吃白◎一子,白②长,黑③到4位断打,黑只有5位提。如在6位打,白即5位曲打,黑不行。白⑥挤打吃下左边两子黑棋。黑③如改为5位打,黑3位长可吃下右边四子黑棋,黑损失更大。

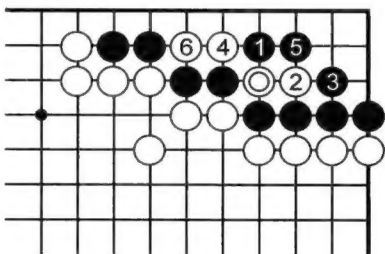


图1

图2 黑①如改为右边打,白②立下,黑③曲紧气,白④向右曲,黑⑤扳。以下白棋行棋不乱,至白⑫后黑被全歼。黑③如在4位贴,可活右边,但左边四子被吃。

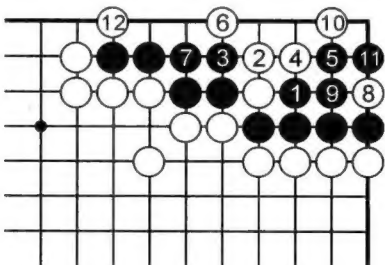


图3 黑①跳下,是手筋。白②立,黑③紧气,白④点也是官子手筋。至黑⑨提白两子,黑棋把损失减少到了最小限度,而白棋也先手取得了一定利益,双方均为正应。

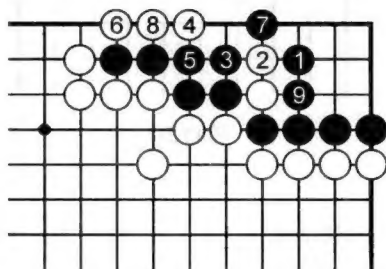


图3

[General Information]

□ □ ⇒ □ □ □ □ □ □ □ - □ □ □ □ □ □ □ 3□

□ □ ⇒ □ □ □ □ □ □ □

□ □ ⇒ 344

SS□ ⇒ 13572182

DX□ =

□ □ □ □ ⇒ 2014. 05

□ □ □ ⇒ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □
□ □
□ □
□ □
□ □
□ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ — □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
 □ □ □ □ □ □ □ □ □